namco

風のクロノア®
夢見る帝国
オフィシャルガイドブック



ファミ通
責任編集

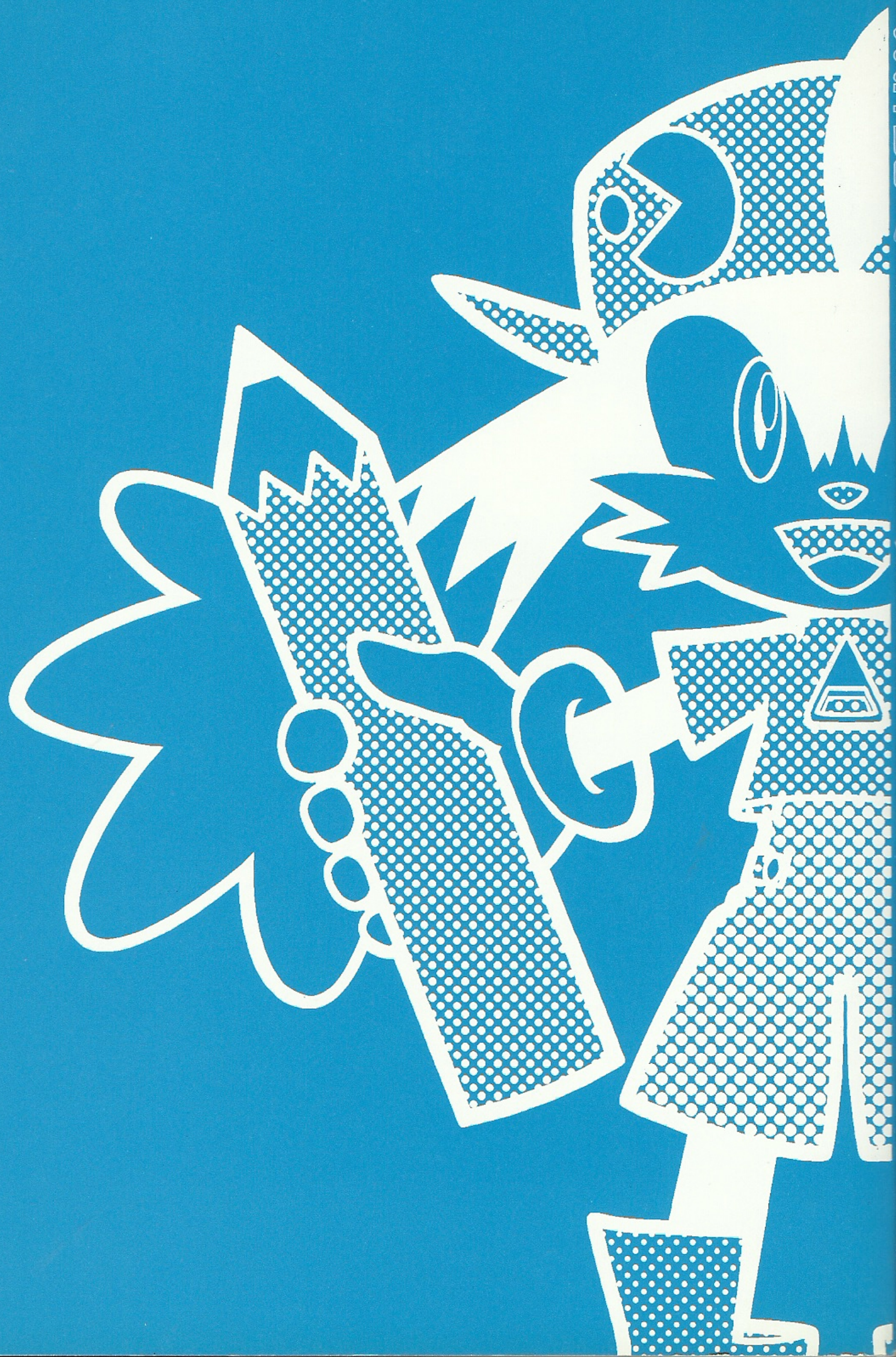
ISBN4-7577-0563-8

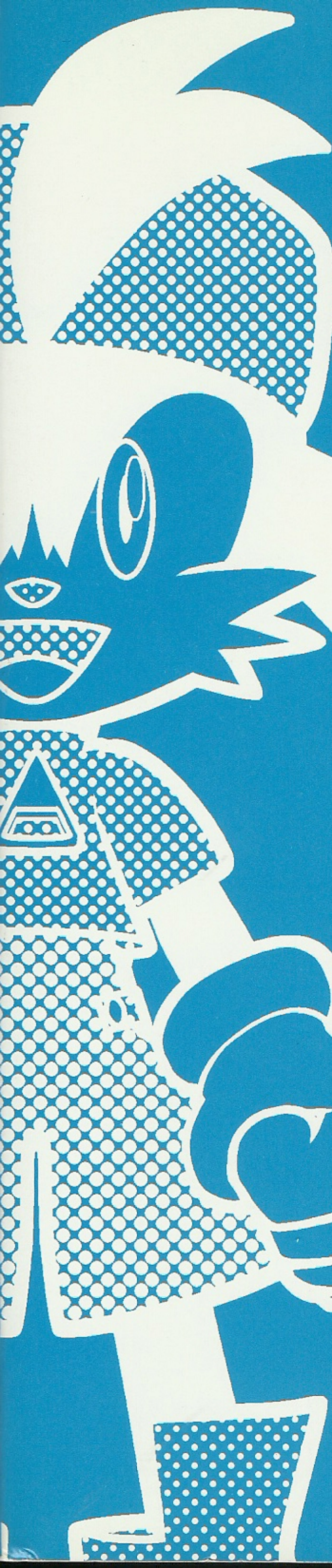
C0076 ¥1000E





エンターブレイン
定価 本体1000円 +税





風のクロノア

◆◆夢見る帝国◆◆

オフィシャルガイドブック

namco & ファミ通 既刊案内



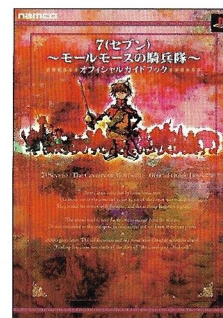
風のクロノア2‥世界が望んだ忘れ物‥
オフィシャルガイドブック
本体価格1400円＋税



ミスタードリラー2
オフィシャルガイドブック
本体価格1000円＋税



テイルズ オブ エターニア
オフィシャルガイドブック
本体価格1400円＋税



7（セブン）～モールモースの騎兵隊～
オフィシャルガイドブック
本体価格1300円＋税

テイルズ オブ ファンタジアなりきりダンジョン オフィシャルガイドブック ……1100円
MotoGP オフィシャルガイドブック……1100円
リベログランデ2 オフィシャルガイドブック……1100円
神来ーカムライーオフィシャルガイドブック ……1300円
スターイクシオン 公式ガイド ……1200円
ドラゴンヴァラー オフィシャルガイドブック ……1600円
リッジレーサーV オフィシャルガイドブック ……1000円
テイルズ オブ ファンタジア オフィシャルガイドブック ……1200円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック ……1200円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

NAMCO・FAMITSU

風のクロノア ◆夢見る帝国◆ オフィシャルガイドブック

namco & ファミ通

eb! enter brain

風のクロノア ◆◆夢見る帝国◆◆
オフィシャルガイドブック



KAZE no KLONOA OFFICIAL GUIDEBOOK

Where did i come from?
ぼくはどこからきたんだろう

Where the blue winds blow…
青い風がふくところ

Where am i going?
ぼくはどこへいくんだろう

Where the white clouds flow…
白い雲がたどりつくところ

So if i dream, i'm sure to wake…
だからきっと…夢を見たらおきられる

夢を見ることを禁じられた帝国で
クロノアの新たな冒険がはじまる

物語のはじまり

夢の世界を旅するクロノアはなつかしい夢を見ていた。それは、生まれ育った村の風景だった。そんなとき、突然兵士の声でおこされ、見たこともないお城に連れていかれた。ここはいったいどこ？　いつのまにか知らない国にきてしまったみたいだ！



クロノア「なに？」



クロノア「うわ、なんだ？　やめろ！」



クロノア「うわ〜」



ジリアス「きさまらか、わが帝国で
ぬくぬくと夢を見るよそものは」



ジリアス「夢など邪魔なだけだ」



クロノア「なんで夢を見ちゃいけないんだ!!」



バクウ「ジリアス様のお慈悲だ。もし4匹の怪物を退治できたら
処刑するのはかんべんしてやろう。」



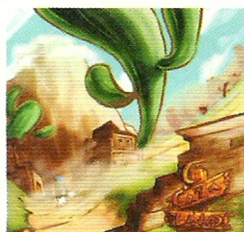
ヒューポー「とりあえずいってみよう。」
クロノア「・・・そうだね、よし！　いってみよう!!」

もくじ

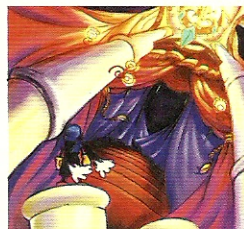
知識の書 ちしきのしょ

冒険の書 ぼうけんのしょ

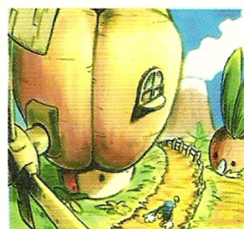
ジリアスの書 ジリアスのしょ



Fighting City:Ghazza Land



Opera Town:Priamill



Food Land:Jiobob



Forest Village:Santal



Imperial City:Le Ljimba

知識の書

☆ちしきのしよ☆



夢の世界を旅しよう
～帝国旅行ガイド～

夢を見ているうちに知らない世界に迷いこんでいた!　でも今まで夢にみちびかれるままさまざまな冒険をしてきたクロノアなら大丈夫。まずは冒険の舞台をしっかりおぼえよう。

帝国ワールドマップ

帝国は気候や風土がことなる5つのワールドからなりたち、そこにいるボスを倒せば次のワールドにすすめるよ。



1 WORLD 1
ケンカシティ ガザランド



2 WORLD 2
オペラタウン プレアミル



3 WORLD 3
フードランド ジオプブ



4 WORLD 4
大樹の里 サヌタール



5 WORLD 5
王都 ル・エルジンバ



各ワールドの構成

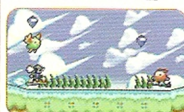
ワールド内には8つのビジョンと呼ばれるステージがあり、その種類によってクリアのしかたが違っているんだ。

パズルビジョン



しかけを利用してパズルをといていく。月のかけら(12ページ参照)を3つ集めてゴールの扉を開けよう。

アクションビジョン　フロートボード面



クロノアお得意のフロートボードで水の上を滑っていく。敵をジャンプでよけつつゴールにたどり着こう。

アクションビジョン　アスレチック面



強制的にスクロールする画面に追いつかれないように、障害物を飛びこえながら急いでゴールをめざそう。

ボスビジョン



つかまえたザコキャラクターをボスの弱点にあてて、画面左上に表示されているライフをゼロにしよう。





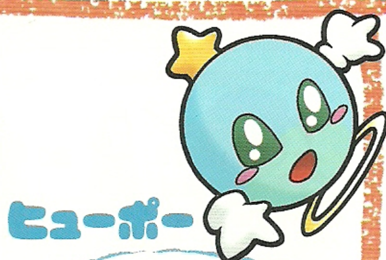
登場人物のプロフィール

～主要キャラクター紹介～

クロノアとヒューポーは名コンビ。ふたりがそろえばどんな難題も解決できるはず。主人公のクロノアをはじめ、この冒険に深くかかわってくるキャラクターを紹介しておこう。



つねに前向きに一生懸命がんばる元気な少年。長い耳とパックマンのマークがついた青い帽子がトレードマーク。泳ぎが苦手。



幼いころクロノアが拾った天より落ちてきたリングに宿る精霊。クロノアの風の力を増幅させ、風だまの発射を助ける。



帝国の運営について助言をし、ジリアスからあつい信頼を得ている宰相。夢を食べる動物バクと名前が似ているが……。



自分が眠れない病にかかって苦しんでいるというだけで、国民が夢を見ることまでを禁止してしまった横暴な皇帝。





夢の世界の歩きかた

～クロノアの操作ガイド～

夢の帝国で暴れるモンスターを退治するため旅立つクロノア。ゆくてにはさまざまな敵やしかけが待っているぞ。どんな困難にも負けないようにクロノアのアクションをおぼえよう。





いどう

✚ボタンの左右でその方向に移動できる。でも、しばらくその場を動かないといろんなポーズをとってくれるよ。



フロートボード

アクションビジョンのフロートボード面ではこれに乗る。強制スクロールで進むから✚ボタンは使えない。







のぼりおり

はしごやロープがあれば✚ボタンの上下でのぼりおりできる。途中でジャンプして飛びおりることもできるんだ。









はばたき

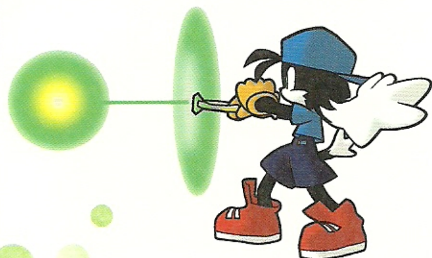
ジャンプ中にⒶボタンを押しっぱなしにすると空中で浮いていられる。少し上に浮きあがったあとに落ちるんだ。





ジャンプ

移動中やフロートボードに乗っているときにⒶボタンを押すとジャンプ。敵を持っていてもジャンプできるよ。





風だま

Ⓑボタンで風だまを敵にあてると、持っているリングに引きよせて、その敵をつかまえることができるんだ。







敵なげ

敵をつかまえているときにⒷボタンを押すとクロノアの向いているほうになげる。これでほかの敵を攻撃しよう。

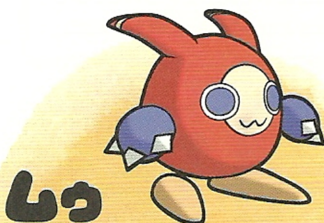


2段ジャンプ

敵をつかまえたままジャンプして、もう一度Ⓐボタンを押すと敵をふみ台にして2段ジャンプができる。

帝国に住む生き物たち
～敵キャラクター紹介～

帝国のさまざまな生き物は冒険のじゃまだと思いがちだがそれはまちがいで、彼らをうまく利用しないと1歩もまえにすすめない。ここで生態や特徴をしっかりおぼえておこう。



ムゥ

帝国のどこでも見られる生物。何も考えずに、なわばりとおぼしき一定の区間をただうろうろと歩き回っている。



単純な動きなので、正面からかんたんにつかまえられる。

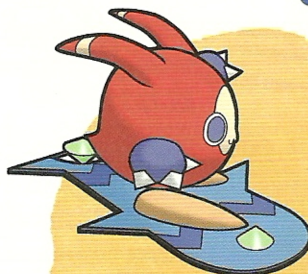


フラムゥ

ムゥの一種で空を飛んでいる。空中でつかまえて、より高いところへ2段ジャンプするための足場として利用する。

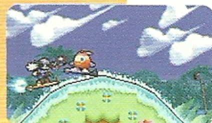


空中の一定区間を往復するか、またはその場で静止している。



ムゥボーダーズ

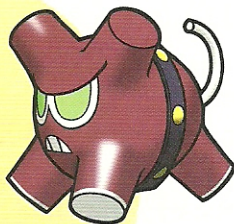
フロートボード面のみに登場し、フロートボードを乗りこなす器用なムゥ。正面からただゆっくりと近づいてくる。



見かけたらつかまえておいて、2段ジャンプに利用しよう。

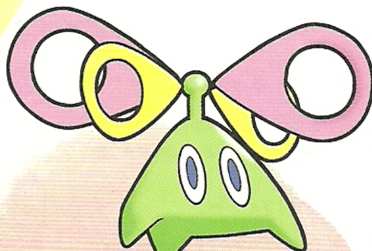
ブッピィ

体が爆発性の物質でできており、つかまえるとカウントダウンのあと爆発する。その爆風は岩をもこなごなにする。





ブッピィは歩くが、フラブッピィという空を飛べる仲間もいる。



ササルン

トゲのついた鉄球状の不思議な浮遊物体。半物質、半生命といわれている。いかなる攻撃もいっさいうけつけない。





いつも空中に浮いている。またメガササルンという仲間もいる。

テットン

頭のプロペラで空中を浮遊している。つかまえると上昇し、空中移動に利用できるが一定時間で力つきて消えてしまう。



半透明でゲル状の生物で、上下に浮いたりしずんだりする。



グリッツ

両手の銃から鉄球を連射する。いちどうったらしばらく休むので、そのあいだに通りすぎるかつかまえてしまおう。



その場を一歩も動かずに、横方向にのみ鉄球をうってくる。

知識の書

☆ちしきのしょ☆

道具は使いかたが大切

～アイテムとしかけ～

マップのあちこちにおかれているアイテムとしかけ。アイテムはクロノアの旅をサポートしてくれ、しかけは使いこなさないとさきに進めない。それぞれの役割をここでおぼえよう。

マップにちらばるアイテムを集めよう


夢のかけら(小)

各ビジョンにちりばめられているから、すみからすみまでさがしてみよう。


夢のかけら(大)

これ1個で夢のかけら(小)5個分。集めるときっと何かがおきるよ!?


月のかけら

パズルビジョンに出現し、3個集めると月の扉を開けられるよ。


ハート

クロノアのライフをひとつ分回復してくれるありがたいアイテム。


カギ

同じマークの扉を開けるカギで、まる、さんかく、ハートがある。


1up

残りのクロノアがひとり増える。最大99まで増やすことができるよ。

しかけをつかってマップを進もう


ハコ

高いところにあがる足場にしたり、何度も敵にぶつけても壊れない。


爆弾ハコ

ブッピィが爆発すると誘爆して、爆風を矢印の方向にのばすことができる。


岩

クロノアのゆくてをさえぎるジャマモノ。ブッピィの爆発で壊しちゃおう!


拡縮ブロック&スイッチ

スイッチを押すごとに大きさが変わり、大きいときには上に乗れる。


シャッター&スイッチ

スイッチを押すとシャッターが開き、一定時間たつと閉まるものもある。


すえおきスイッチ

クロノアが乗ったり、ハコを乗せたときだけシャッターを開けられる。


池&スイッチ

スイッチを押すと池の水がなくなり、さきに進めるようになるんだ。


滝

さわるとはじかれるけど、ハコや敵を持っていれば通りぬけられる。


グミ

空中にフワフワ浮かんでいて、風だまをあてるとぶらさがれる。


矢印パネル

なげたものが矢印の方向に飛んでいく。青矢印は方向を変えられる。


バネ

バネの上でタイミングよくⓐボタンを押すと大ジャンプできる。


てんびん

ふたつひと組で、一方にハコや敵を乗せると、もう一方が高くなる。


動く床・消える床

茶色は左右、緑は上下に移動する。青い床は乗ると消えてしまう。


風

強制的に上に運ばれる。ハコを持っていればその重みで飛ばされない。


カギの扉・月の扉

カギの扉は対応するカギで、月の扉は月のかけら3つで開けられる。









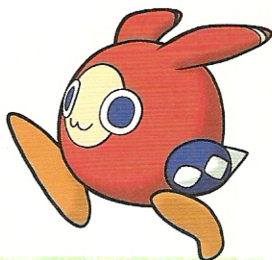



☆ぼうけんのしよ☆

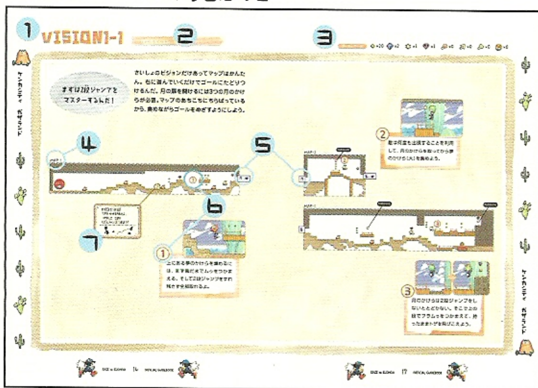


冒険の書の見かた

ここで冒険の書の見かたを説明するよ。各ビジョンはパズルビジョンとアクションビジョン（フロートボード面、アスレチック面）にわかれている。各ビジョンのマップではアイテムや敵キャラクターの位置を示し、難しい場所をポイントごとに攻略している。さらにフロートボード面ではアイテムを入手しやすいルートも示しているよ。



マップページの見かた



1 ビジョンの番号

2 ビジョンの種類

パズルビジョンやアクションビジョン（フロートボード面、アスレチック面）、ボスビジョンなどビジョンの種類を表わしている。

3 アイテムデータ

そのビジョンで入手できるアイテムをすべて示している。

4 MAP-1 …マップ番号

MAP-1、2、3…の順でゴールまでの最短ルートを表わしている。

5 [A↗] [A] …進行ルート

マップ間のつながりは [A↗] [A] などの英文字で示してあり、[A] [B] [C] …の順で移動するとゴールまでの最短ルートとなる。ただし、マップによっては同じマップを何度もいったりきたりする場合があるよ。

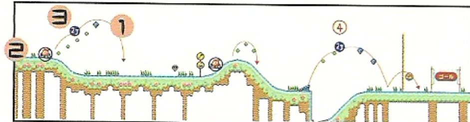
6 ① …攻略ポイント

マップ内の番号はその場所でのワンポイントアドバイスがあることを表わしている。番号は攻略するべき順番でつけられている。

7 立て札

各ビジョンで必要になる基本的なテクニックは、立て札に書いてあるのでよく読んで試してみよう。

アクションビジョン／フロートボード面のマップの見かた



1 ⁓⁓→ …矢印

アイテムを集めるための理想的なコースを示したもの。ラインのコースにそってジャンプしよう。波線ははばたいて移動することを表わす。

2 ○…キャッチする敵

風だまでつかまえるべき敵を示したもの。指示のあるところでこの敵を使って2段ジャンプする。マップで確認して確実にキャッチしよう。

3 2J …2段ジャンプポイント

2段ジャンプするポイントを示したもの。2段ジャンプすれば高いところにあるアイテムを取ったり、上のほうのルートにいくことができる。





WORLD 1
ケンカシティ　ガザランド



クロノア「あの、すいません。
このへんに怪物が……」



住人「なんだなんだ、だらしねぇ
ここでは強いヤツがいちばんエラいんだ」



住人「じつは、怪物がこの街のチャンピオンを
のしちまってなぁ……」



クロノア「その怪物はどこ？」
住人「あん？　あの山の上だけど」

強いヤツがいちばんエラいガザランドで
モンスターが街のチャンピオンを倒しちゃった
でも夢見る力を信じるクロノアなら
モンスターを相手にしたって負けるもんか！

VISION1-1

パズルビジョン



ケンカシティ　ガザランド

まずは2段ジャンプをマスターするんだ！

さいしょのビジョンだけあってマップはかんたん。右に進んでいくだけでゴールにたどりつけるんだ。月の扉を開けるには3つの月のかけらが必要。マップのあちこちにちらばっているから、集めながらゴールをめざすようにしよう。





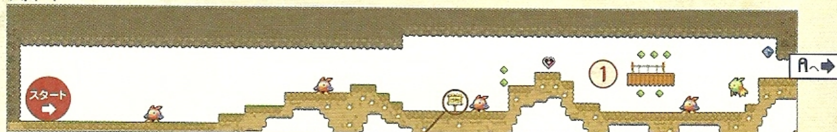


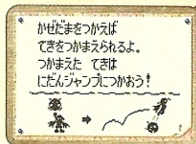






MAP-1







①

上にある夢のかけらを集めるには、まず風だまでムゥをつかまえる。そして2段ジャンプをすれば残さず全部取れるよ。



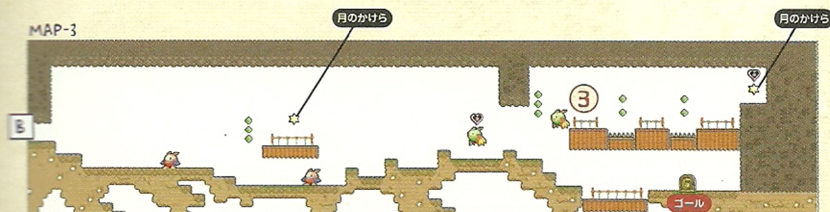


アイテムデータ　×20　×2　×3　×3　×0　×0　×0　×0



② 敵は何度も出現することを利用して、月のかけらを取ってから夢のかけら(大)を集めよう。







③ 月のかけらは2段ジャンプをしないととどかない。そこで上の段でフラムゥをつかまえて、持ったままトゲを飛びこえよう。





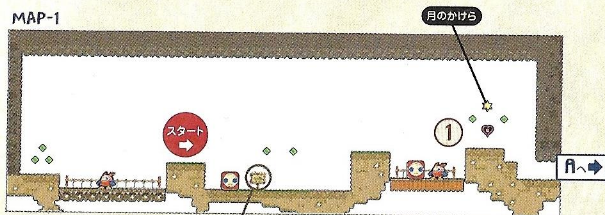


VISION1-2

ハコの使いかたを
いろいろためしちゃおう

このビジョンも基本的には1本道だから、右に進んでいくだけでOK。ただしハコがはじめて登場することに注意しよう。ハコはふみ台に使えるだけでなく、敵にぶつけたり2段ジャンプに使えるとっても便利なアイテムなんだよ。

MAP-1



ハコは とっても べんり。
なんかいでも もてるし、
のったり なげたり
いろいろなことにつかえるんだ。

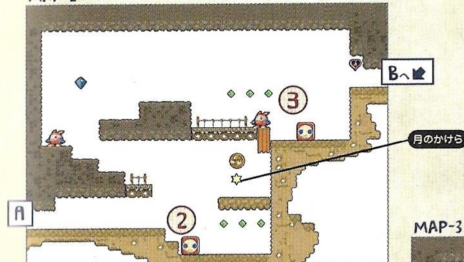


1
月のかけらは2段ジャンプをしないと取れない。まずはハコを右に動かして、ムゥをつかまえたら、そのままハコをふみ台にして上の段に移動しよう。

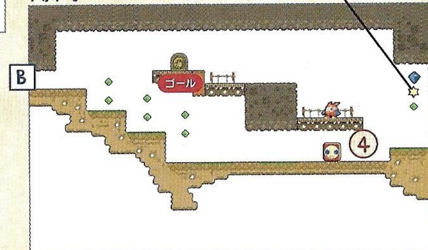
アイテムデータ　×20　×2　×3　×2　×0　×0　×0　×1

3
ハコを壁ぎわまで移動させて、ムゥを持ったまま上に乗る。もう一度2段ジャンプしてBへいこう。

MAP-2



MAP-3





2
ハコを持って上の段に移動したら2段ジャンプで月のかけらを取る。それから左に移動しよう。

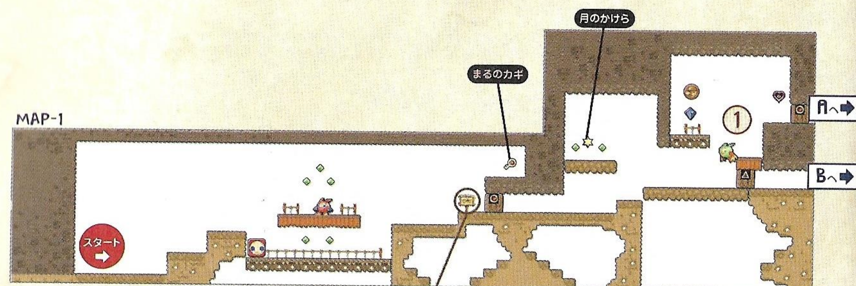


4
ハコを使った2段ジャンプで上に移動。そこから2段ジャンプすればアイテムに手がとどくよ。

VISION1-3 パズルビジョン

カギがなければ扉は開かない！

このビジョンからカギを使って開ける扉が登場するよ。同じマークのカギがないとさきに進めないから、まずはカギをさがすことが大切だ。マップをよく見て、カギと扉のある場所をしっかり確認して進む順番を考えておこうね。







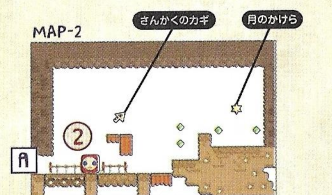
① はじめてこの場所にきたときはまるのカギしか持ってないのでAのほうにしか進めない。フラムゥで2段ジャンプすればとどくよ。



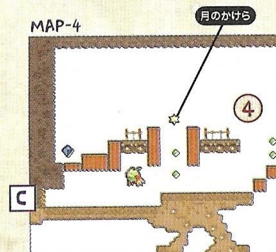

アイテムデータ ◇×20 ◆×2 ☆×3 ♡×1 ○カギ×1 △カギ×1 ♡カギ×0 ●×1



② 月のかけらを取るにはハコを使って2段ジャンプするしかない。ハコを右になげて、天井が低い部分を通してから持っていこう。







③ 月のかけらが3つそろってないかぎり扉は開かないので、夢のかけらを集めながらCへいこう。



④ ムゥをつかまえたら右端から上の段に移動。真ん中の穴から落ちながら、月のかけらを取ろう。






VISION1-4

アクションビジョン／フロートボード面

ジャンプ台を使って大ジャンプしてみよう

フロートボードに乗ってゴールをめざす強制スクロールのアクションビジョン。あともどりできないから、アイテムのある場所をマップで確認しておこう。高いところにあるアイテムは、ジャンプ台を利用すれば集めることができるよ。





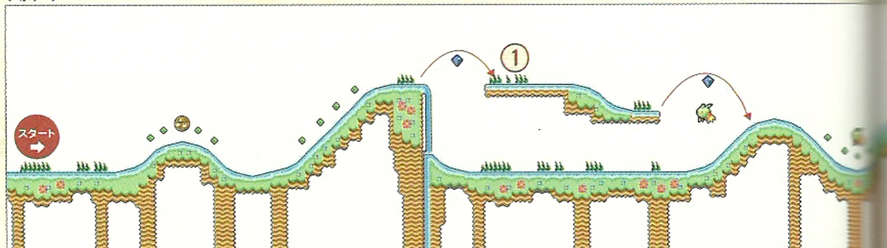




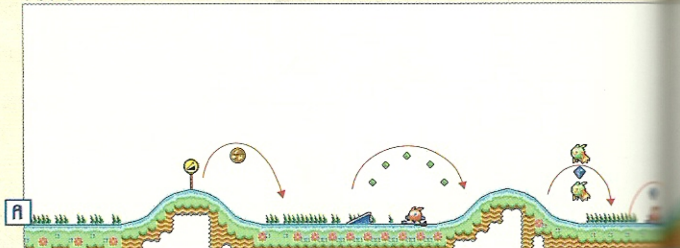




MAP-1



MAP-2

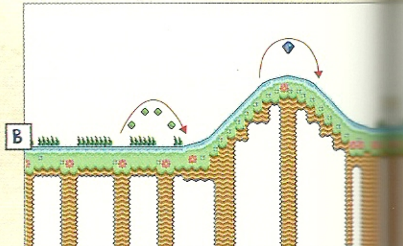




④

大ジャンプで最高点まであがったら2段ジャンプ。着地後にもジャンプするのを忘れずに。

MAP-3







アイテムデータ ×50 ×10 ×0 ×3 ×0 ×0 ×0 ×3



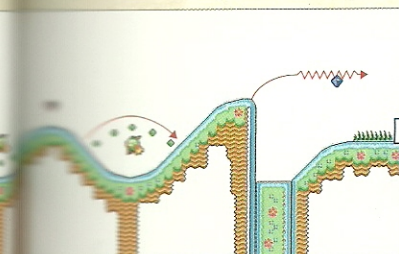
①
となりの足場にジャンプして夢のかけらをゲット。ジャンプするタイミングになれておこう。

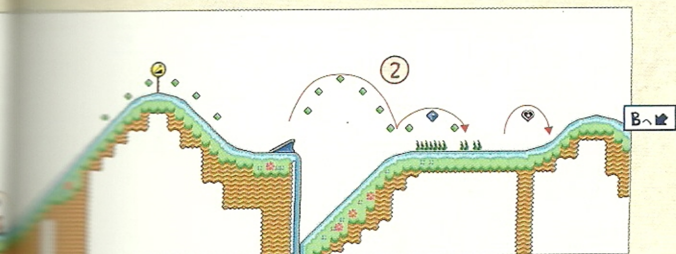


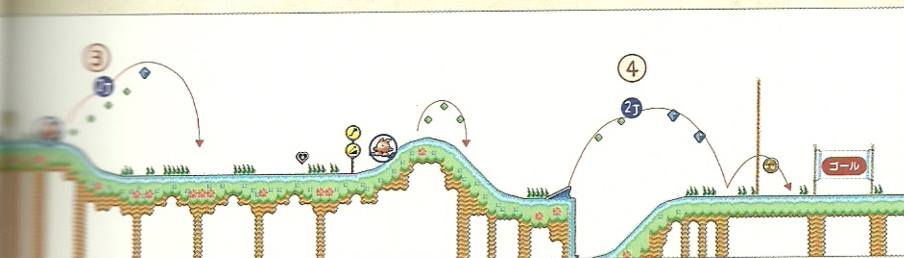
②
大ジャンプ直後にまたジャンプすることで、連続で夢のかけらを集めることができるんだ。



③
すべっている途中でムゥをつかまえて2段ジャンプ。大事なテクニックなのでマスターしよう。














ケンカシティ ガザランド



VISION1-5 パズルビジョン

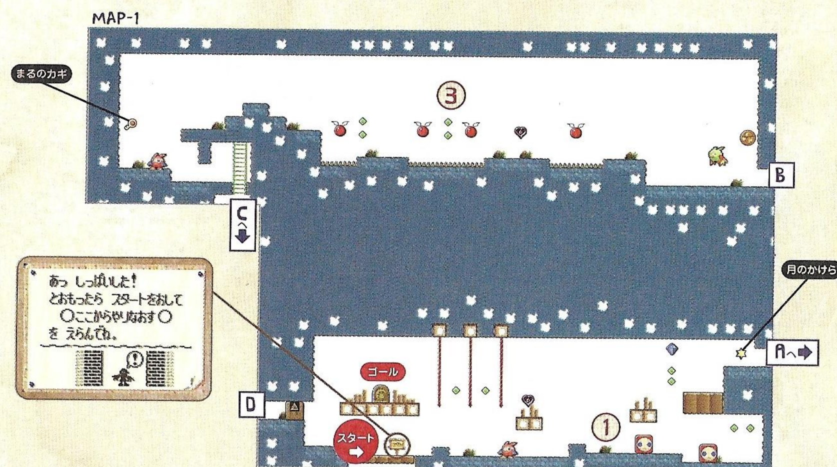
アイテムデータ ◆×20 ◆×2 ☆×3 ♥×2 ×1 ×1 ×0 ×2

ケンカシティ ガザランド

フワフワ浮かぶグミにぶらさがってみよう

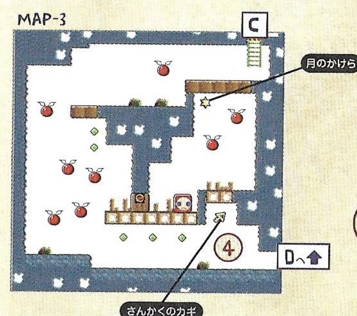
足場がないところやジャンプしてもとどかない場所でもグミがあれば大丈夫。風だまでうてばぶらさがれるから、空中の移動にとっても便利だよ。グミづたいに移動することもできるので、ぶらさがるタイミングをおぼえよう。

MAP-1



あっ しっぱいした!
とおもったら スタートをおして
○ここからやりなおす○
を えらんでね。

MAP-3



④ 月のかけらを取るのに利用したハコは、さんかくのカギを取るのにも使うので下に持っていくこと。

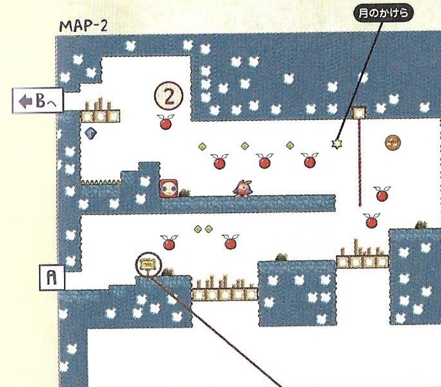


③ ぶらさがったグミから別のグミに飛びうつる。ジャンプと風だまを撃つタイミングが大切だよ。



② Bにいくには、その手前にあるななめに移動しているグミに風だまをあてて、ぶらさがるんだ。

MAP-2



この あかいのは グミ。
かぜだまで
つかまることができるよ。

① まずはハコふたつを重ねあわせる。ハコを半分くらいずらして階段のようにして、ムゥをつかまえてからAのほうにいこう。

ケンカシティ ガザランド

VISION1-6

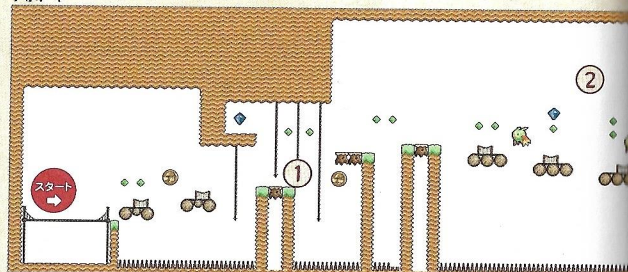
アクションビジョン／アスレチック面

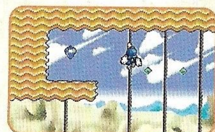
アイテムデータ　×50　×10　×0　×3　×0　×0　×0　×4

スクロールに注意して
急いで移動しなくちゃ

画面がスクロールするのはフロートボード面と同じだけど、こちらは落ちたら一発でアウト。だからジャンプのタイミングがとっても重要になってくるんだ。スクロールにまどわされないよう、マップのさきを確認しつつ急いで進もう。

MAP-1

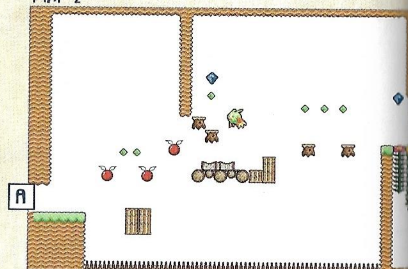




①

ロープをのぼって左にある夢のかけら（大）を取る。取りおわったら急いで右の足場にうつろう。

MAP-2

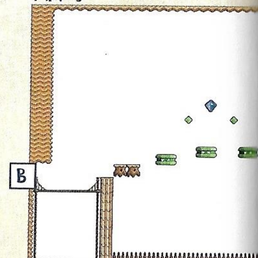


MAP-3



④

グミにぶらさがって移動する床にジャンプ。はばたきを使ってタイミングをあわせてみよう。





②

空中のアイテムを取るには、フラムゥをつかまえて2段ジャンプをしなければいけないんだ。



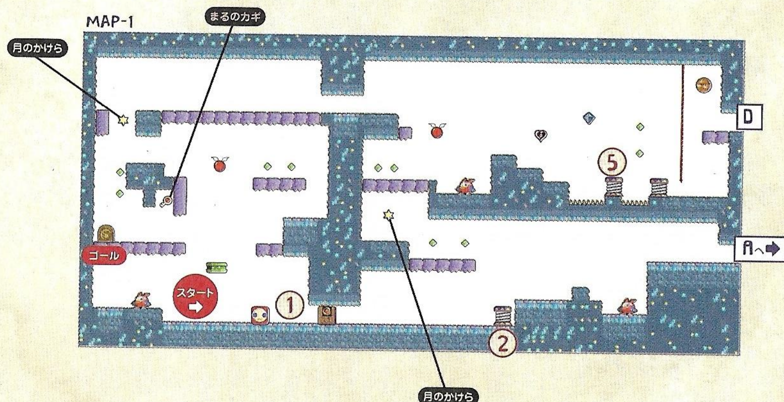
③

上下に移動する床は、クロノアと同じ高さに移動するまで待ってジャンプすれば失敗しないよ。

VISION1-7 パズルビジョン

**高いところには
バネで大ジャンプ！**

このビジョンから登場するバネは高いところに移動するためのしかけだ。バネをふみつけた瞬間にⒶボタンを押すと、ふつうのジャンプよりずっと高く飛べるんだ。これで手がとどかない場所のアイテムも集められるよ。



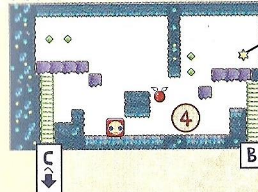


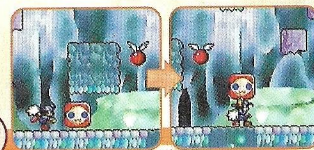
1 まるのカギを取るにはハコかムゥを持って動く床に乗り、ゴールのある段にうつる。そしてカギの真下で2段ジャンプすればいい。



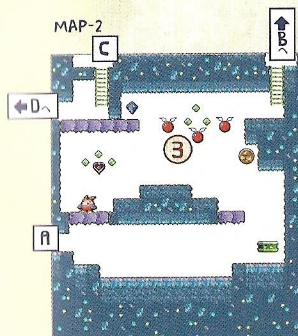
2 バネの左上に月のかけらと夢のかけらがある。見逃しやすい場所だから早めに取っておこう。

アイテムデータ　×20　×2　×3　×2　×1　×0　×0　×2





4 月のかけらを取るにはハコが必要になる。まずグミを使って左に移動して、右にハコをなげよう。そして2段ジャンプで上へ。





3 ムゥを使った2段ジャンプでグミにぶらさがる。あとはグミづたいに移動して、Ⓑへ向かおう。

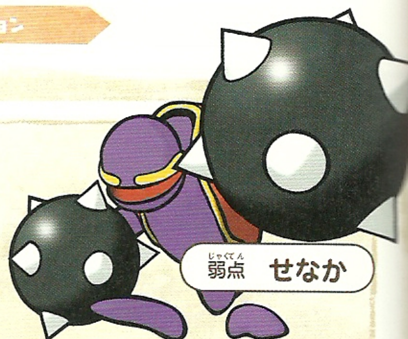


5 バネに飛びうつりながらの移動では、落ちそうになったらはばたきで高さを調節するといいよ。

BOSS チップル

ボスビジョン





両手に大きな鉄球を持っているチップルはとっても力持ち。しかも見ためよりも身軽で、ジャンプとパンチで攻撃してくるんだ。ふみつぶされないように注意しよう!

POINT 1 ジャンプしたら、急いでうしろに回りこもう

チップルの弱点はせなかにある。だから正面からムゥをぶつけてもダメージはあたえられないぞ。風だまでムゥをつかまえてチップルがジャンプするまで待つ。そしてジャンプしたら、その下をとおってうしろに移動し、せなかにムゥをぶつけるようにしよう。



チップルがジャンプするまえにムゥをつかまえておくこと。



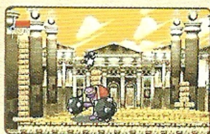
着地する瞬間をねらえば、弱点にぶつけやすいよ。

POINT 2 地面をつたう爆風はジャンプでよけられるよ

ジャンプしたチップルが着地すると爆風がまきおこる。爆風は地面をつたって移動するけど、これはジャンプでかんたんによけられる。注意したいのは体当たりだ。2回ダメージをあたえると体当たりしてくるので、これは2段ジャンプでよけるようにしよう。



爆風はふつうのジャンプでよけることができるよ。

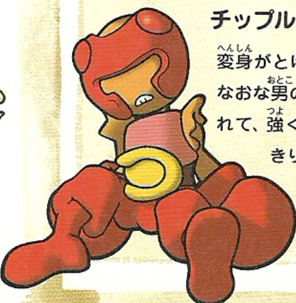


体当たりしてくるチップルを2段ジャンプで飛びこえる。







チップルが見た赤いきりってなに?

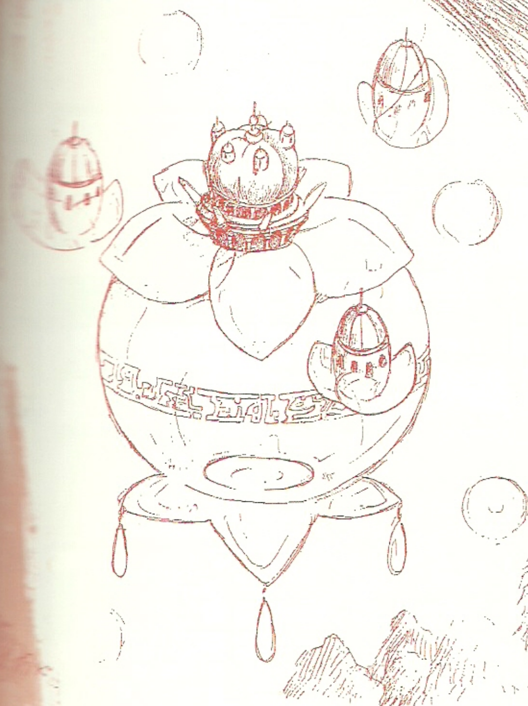
変身がとけたチップルは、ケンカ好きだけどすなおな男の子。世界一のチャンピオンにあこがれて、強くなる夢を見ていたら、とつぜん赤いきりに包まれてモンスターに変身しちゃったらしいんだ。いったいこのきりの正体は何なんだろう!?

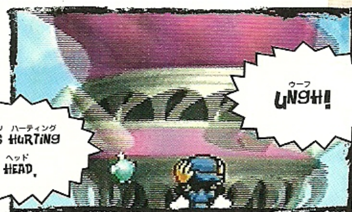


どうやら犯人はチップルの夢を利用して、この騒ぎをおこしたみたいだ。




WORLD 2
オペラタウン　プレアミル





クロノア「う、うわ!!」
ヒューポー「頭が痛い!!」



ペリル「あれはムジカの歌です」



ヒューポー「きっと怪物のひとりだよ」



クロノア「いってみよう。とりあえず確かめなくちゃ」

世界一のソプラノが自慢だったプレアミル

でも、いまは頭が痛くなる歌声しか聴けない

歌が大好きだったムジカはどうしちゃったの？

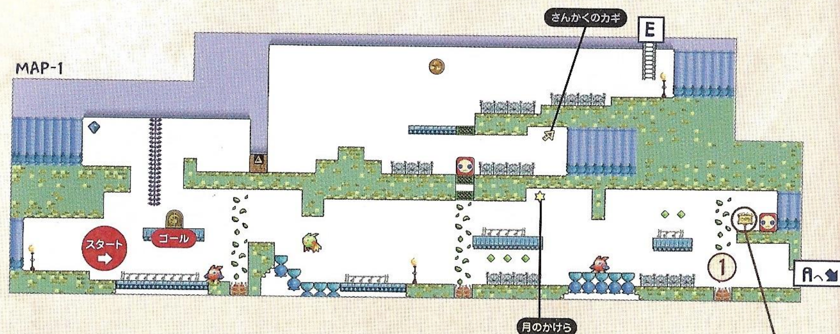
とにかくいって確かめてみよう

VISION2-1 パズルビジョン

アイテムデータ ◆×20 ◆×2 ★×3 ♥×2 🔑×1 ×1 ×0 ×2

ジャマする風は ハコでふさいじゃおう

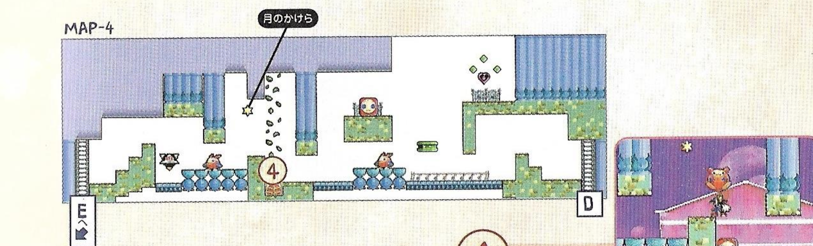
マップが広くなっているけど、基本的には1本道なので道にそって移動すれば迷うことはないはず。クロノアのゆくてをジャマする風はハコを持っていれば飛ばされない。また敵を持ったまま上にあがれるのでうまく利用してみよう。



ハコをもっていれば
かぜにとばされなくなるんだ。
かぜがでるところにおいて
ふさぐこともできるよ。



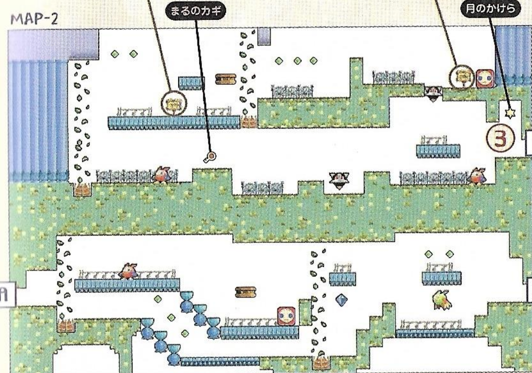
① 風で上に運ばれてしまうけど、上にあるハコを持っていれば右に進むことができるよ。



④ 風の出ている場所の右側にあるハコを使って風をさえぎっておけば、月のかけらを取れる。

うごくゆかはかぜをさえぎるよ。
でも、アミのゆかは
かぜをとおしちゃうんだ。

ササルンにハコをのせよう。
ゆっくりとおりていくよ。
うえにのることもできるんだ。







③ 月のかけらを取るにはすぐ上にあるハコが必要。ササルンの上に乗せておろし、ふみ台にする。



② 上のフロアはまるのカギがないといくだけムダ。まずはハコを持って左に移動すること。

オペラタウン プレアミル









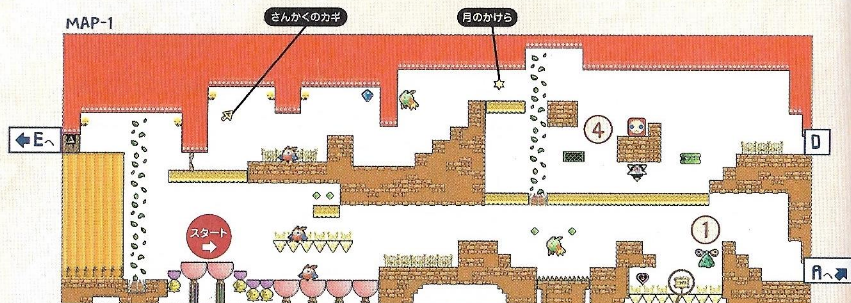
VISION2-2 パズルビジョン



オペラタウン プレアミル

スイッチを押して シャッターを開けよう

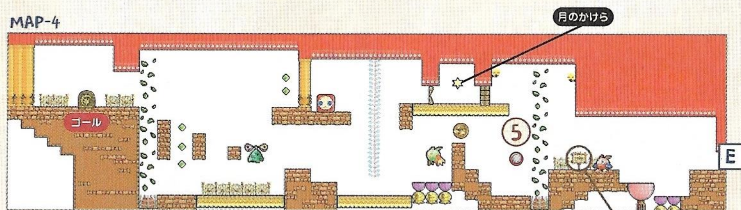
わかれ道が多くて複雑に見えるけど、カギを手に入れなければいけない場所が多いので、思ったほど迷わなくなっているよ。まずはカギをめざして移動するようにすれば、ほとんど1本道のマップと同じ感覚で進めるんだ。



テットンをつかまえたら
いってい じかん
そらに うかぶことが
できるよ。



①
テットンにつかまれば、しばらくのあいだ、空を飛べる。これで高い壁もかんたんにこえられるね。



このスイッチは
いってい じかん たつと
もとに もどっちゃうんだ。

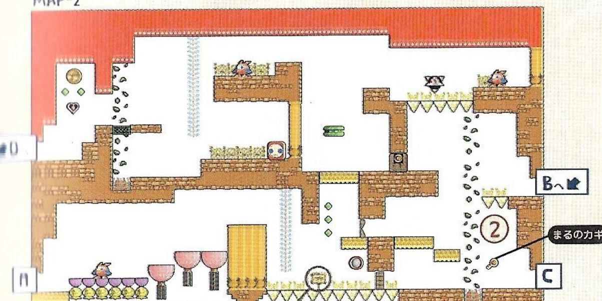


⑤
月のかけらのまえにあるシャッターは時間制限があるから、スイッチにムゥをなげてすぐ移動しよう。

アイテムデータ ◆×20 ×2 ×3 ×3 ×1 ×1 ×0 ×2



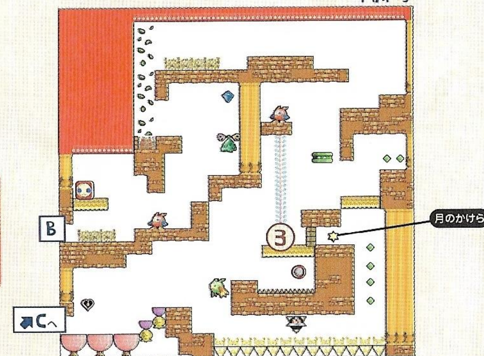
②
最初にこの場所にきたときには下に見えるまるのカギは取れない。まずは[E]に移動しておこう。



かぜだまで スイッチを うつと
シャッターが ひらくよ。
てきや ハコを なげても オーケー。



④
動く床にハコを乗せたあと、風に飛ばされよう。やがて床が風をさえぎり左に移動できるよ。





③
トゲ床の手前でフラムゥをつかまえてスイッチになげれば、その上のシャッターが開くんだ。









オペラタウン プレアミル



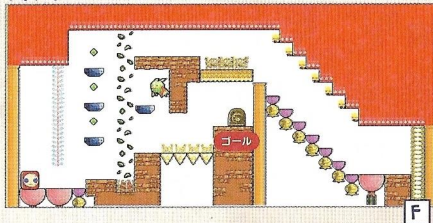


VISION2-3 パズルビジョン

床が消えるまえにさきへ進まなくちゃ！

マップは横に広いけれど、ぶんきは少ないのでそれほど難しくない。やっかいなのがこのビジョンから登場する消える床。クロノアが上に乗ると点滅してから消えてなくなってしまうので、モタモタ進んでいられないんだ。

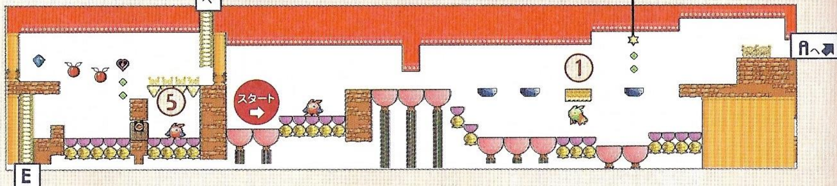
MAP-6





① 下のフラムゥをつかまえてから、ポンポンとリズミカルに消える床を渡り、月のかけらを取ろう。

MAP-1





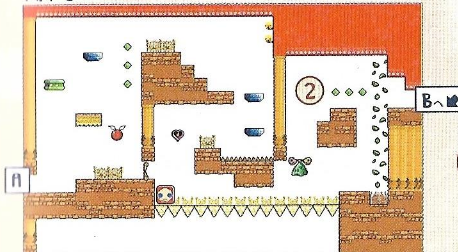
⑤ まるの扉を開けるとつかまえられるムゥを使えば、2段ジャンプでⒻにいけるようになるよ。



④ ムゥを持ってスイッチの真上で2段ジャンプすると、ムゥがスイッチにあたってシャッターが開く。

アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×3 ×1 ×0 ×0 ×0

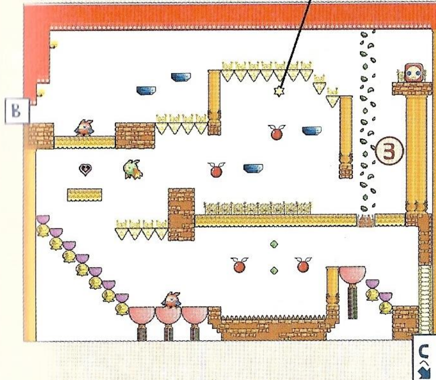
MAP-2





② 左にあるハコで風をさえぎり、テットンで上へあがる。アイテムを取ったらジャンプしてⒷへ。

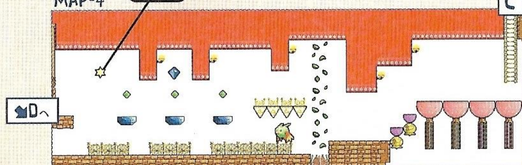
MAP-3



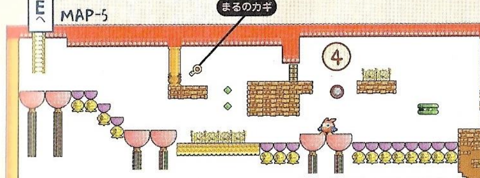


③ ハコの重さを利用して下へおりる。このハコはそのあと、月のかけらを取るのにも利用するよ。

MAP-4



MAP-5





オペラタウン プレアミル

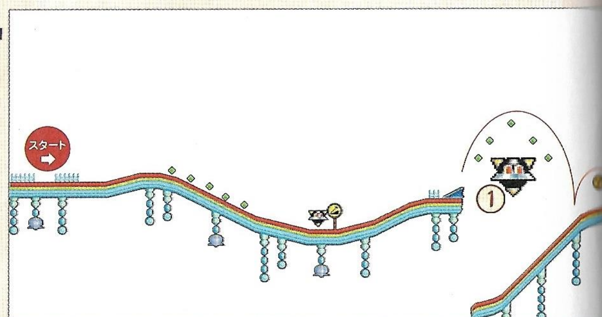
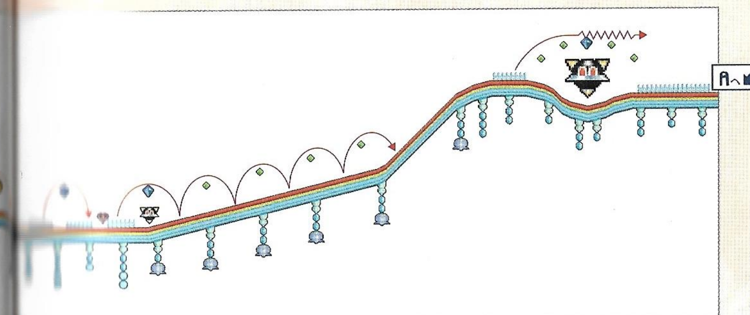
メガササルンはジャンプでよけよう

このビジョンに登場するメガササルンは風だまでつかまえることができない。しかもふつうのササルンの倍以上あるので、注意しないとぶつかってしまうぞ。メガササルンに近づいたら、ジャンプで上を飛びこえるようにしよう。

① ジャンプ台で大ジャンプすれば、メガササルンをよけながら夢のかけら（小）を集められるんだ。



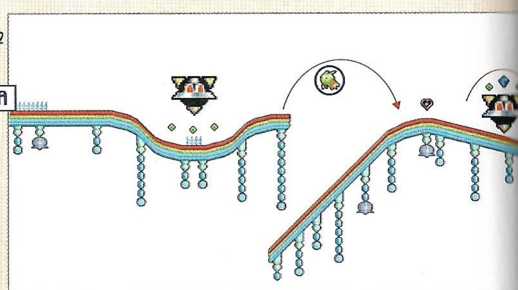
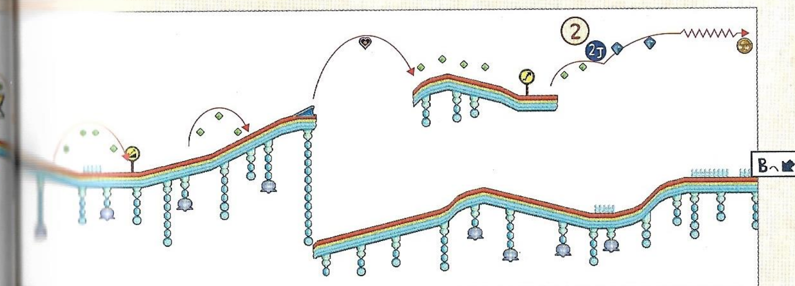
MAP-1



② ここでアイテムを全部集めるには、かなり手前でムゥを空中キャッチしておかないといけない。

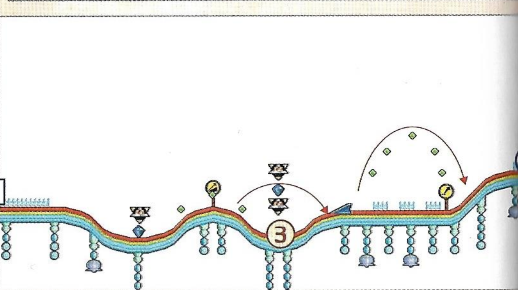
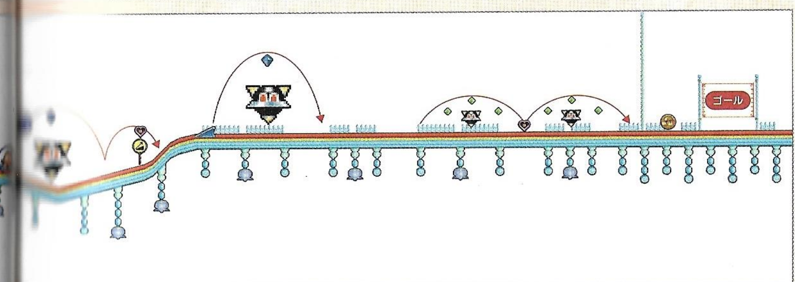
MAP-2



③ ササルンのあいだをすりぬけて夢のかけら（大）を集める。ダメージ覚悟でジャンプしよう。

MAP-3












オペラタウン プレアミル






VISION2-5 パズルビジョン



アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×4 ×1 ×1 ×0 ×2

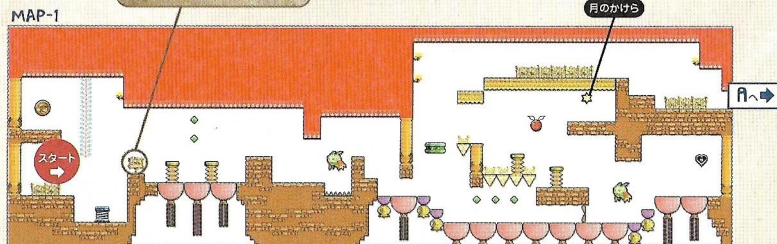
てんびんを使えば高い場所もへっちゃら

ここではふたつひと組であがったりさがったりするてんびんと回転部屋が初登場する。とくにてんびんは上に進むのに重要なしかけで、使いかたにちょっとクセがある。このビジョンで特徴をおぼえて、しっかり使いこなそう。

クロノアが のったり
ハコを のせたりすると
てんびんがさがるよ。 そして
もうかたほうは あがるんだ。




MAP-1



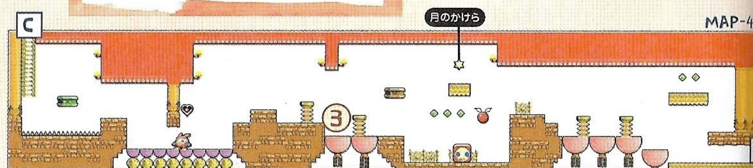




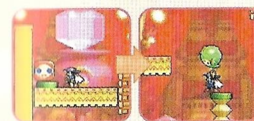
③ 左のてんびんの上で動く床がくるのを待つ。床が近づいたら右のてんびんにうつりジャンプする。




MAP-4

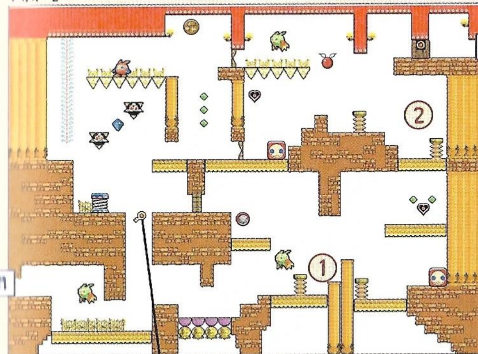






① 右のてんびんにハコを乗せ、ムゥを持ったまま上へ。さらにスイッチの上で2段ジャンプしよう。

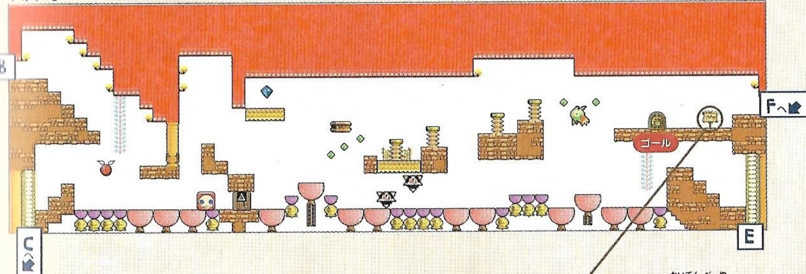
MAP-2



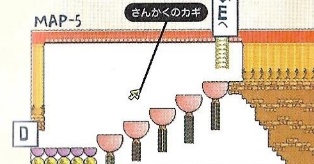


② 左のてんびんからハコを右へなげて、左のグミにつかまってから左上にジャンプ。そこでフラムゥをつかまえてBにいこう。

MAP-3

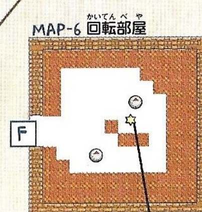


MAP-5



となりのへやは かいてんべや。
スイッチをいれて へやを
クルクルかいてんさせてみよう。
いけるところがかわるよ。

MAP-6 回転部屋











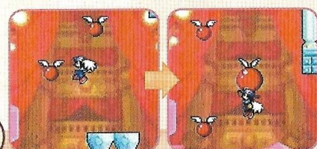



VISION2-6 アクションビジョン／アスレチック面

アイテムデータ ×50 ×10 ×0 ×4 ×0 ×0 ×0 ×6

ジャンプ＆キャッチで ドンドンのぼっていこう

このビジョンは上にスクロールするのが特徴で、すばやくのぼらないとスクロールに追い抜かれてアウトになってしまう。のぼるにはグミを使うしかないので、ジャンプ中にグミにぶらさがるのを正確にくり返せるようになろう。

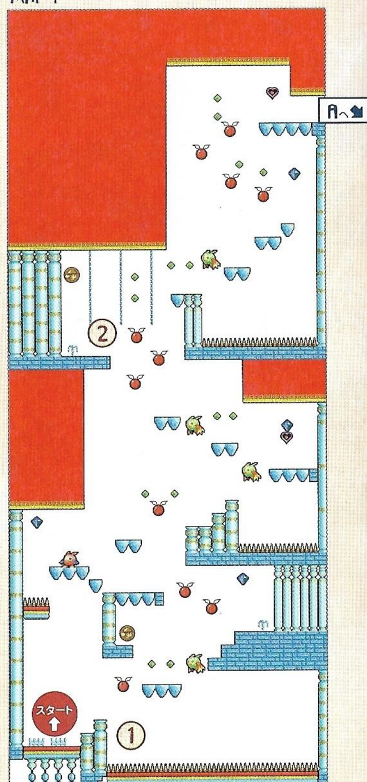


② 下のグミにぶらさがったら、向きを変えて次のグミをつかまえる。これをくり返して最後にはロープにつかまるようにしよう。



① ジャンプしながらグミをつかまえるのに失敗すると、一発でアウトになる場合が多い。とくに下に足場がない場所は要注意！

MAP-1



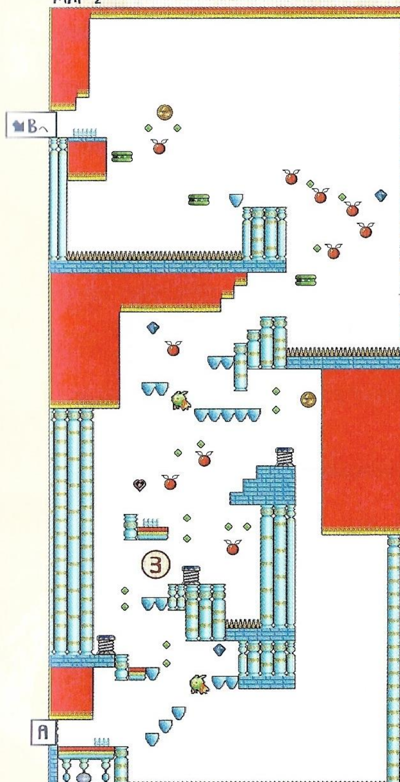


③ まずは右のグミにつかまって夢のかけらを集めよう。それが終わったらバネを使って、一気に上のグミまでジャンプするんだ。

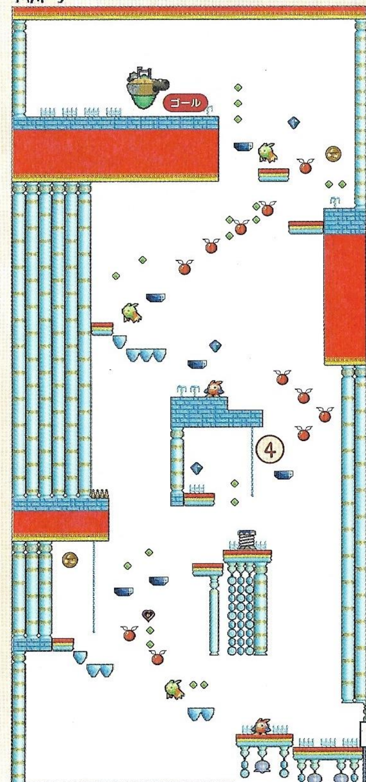


④ ここは基本的には②と同じだけど、消える床が問題だ。床の上に乗ったらすぐにジャンプしてグミにぶらさがるように。

MAP-2



MAP-3



VISION2-7 パズルビジョン



オペラタウン プレアミル

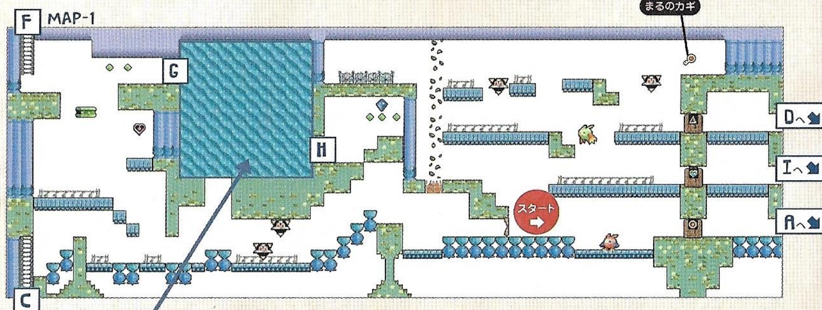


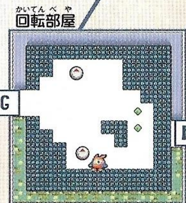





カギをさがして いったりきたり

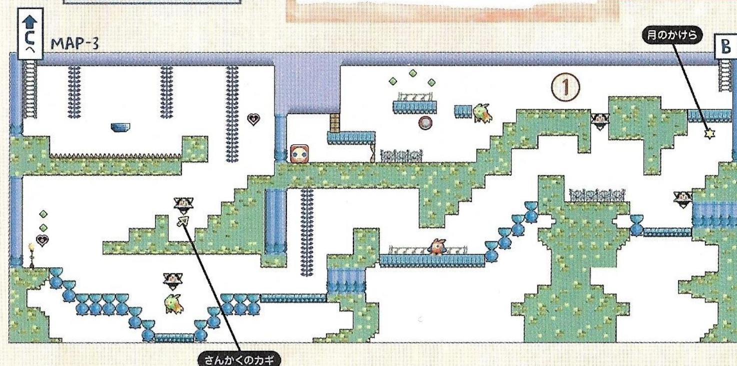
スタート地点のそばにある3つの扉はカギがないと入れない。新しいカギを見つけるたびにこの場所に戻ることになるから、スタート地点周辺の地形をしっかりおぼえておこう。そうすれば道に迷わずさきに進めるはずだよ。





① ササルンが上下する穴をおりるときは、さきにハコを落としておくとダメージを受けずにすむよ。

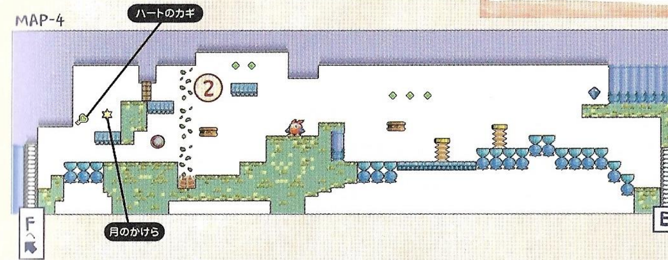


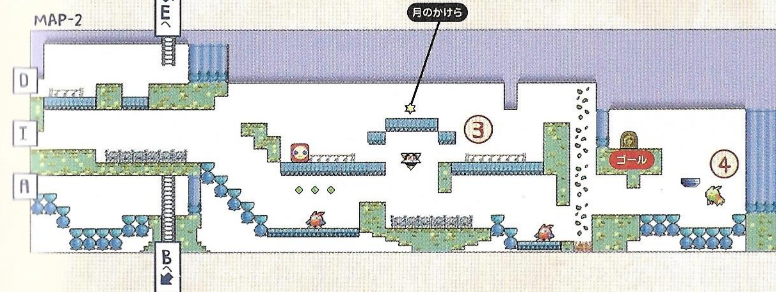


アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×3 ×1 ×1 ×1 ×0



② シャッターは時間がたつと閉まるから、ムゥをスイッチにぶつけてすぐに風で上に移動しよう。







③ 月のかけらを取るには下にいるムゥが必要。ムゥをつかまえたら風で上に向かうようにしよう。



④ ゴール近くの消える床ではモタモタせずに、乗ったらフラムゥをつかまえてすぐ2段ジャンプだ。

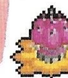








オペラタウン プレアミル

BOSS ムジカ ボスビジョン





ピンクのツボみたいなムジカは自由に空中を飛べるぞ。しかもたつまきをおこすことができるから、よけるのがなかなか難しい。ムジカの動きをよく見て動くんだ！

POINT 1 はきだされたムゥを弱点にぶつけよう

ムジカはくちから音符をはきだすけど、これが地面に落ちるとムゥになるんだ。そうしたらムゥをつかまえて、弱点のおなかにぶつけてやろう。ムジカは上下にフワフワ移動しているから、いちばん下にきたときにジャンプしてぶつけるとかんたんにあたるよ。





ムゥになるまえの音符の状態ならさわってもダメージはないよ。



ダメージを受けたムジカは暴れるのでぶつからないように。



POINT 2 たつまきにまきこまれないようにきをつけよう

たつまきにまきこまれると、強制的に上に飛ばされちゃう。こうなると自由に動けなくなるので、ムジカの体当たりを受けやすくなっちゃうんだ。たつまき自体でダメージは受けないけど、まきまれないように注意すること。画面の端から攻撃すれば、まず安全だよ。





発生場所はランダムだから、あまり動き回らないほうがいい。



危険なたつまきも、ムゥを持っていれば弱点をねらえて便利。





こんどの原因は青いきり!?

世界一美しい歌を歌って、人々の心を和ませ、幸せにすることが夢だったムジカ。夢の中ですてきな歌を聴かせていた彼女をモンスターに変えたのは、どうやら青いきりみたいだ。いったい誰が何の目的でこんなことをしているのかなぁ？



赤いきりの次は青いきり。色が違っていることにどんな意味があるんだろう。

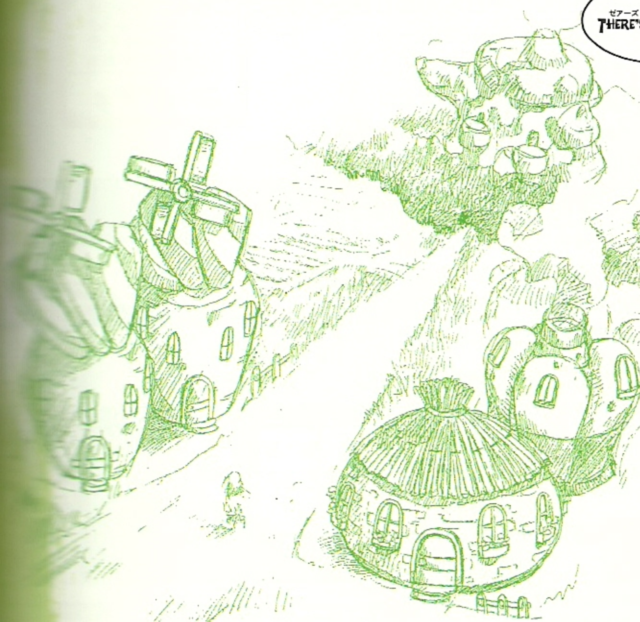








WORLD 3
フードランド　ジオブブ



おなかがすいても、食べ物はニンジンだけ
ここジオブブに現われたモンスターが
おいしいお肉やお魚をみんな食べちゃったんだ
なんてことだい、ステーキが食べたかったのに!!



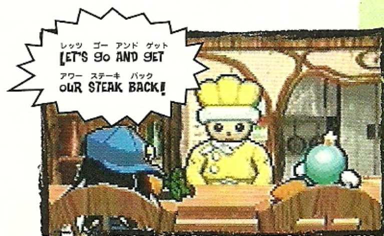
ヒューポー「なーんかおなかへっちゃったなぁ」
クロノア「あそこにレストランがあるよ」



クロノア「えっ？　ニンジンだけ？
しかも生のまま!?」



ウェイター「ほかの食べ物は、山に現われた怪物が
みんなたいらげちゃったんだ」



クロノア「いこう!　ステーキをとり返すんだ!!」

VISION3-1 パズルビジョン

アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×3 ×1 ×0 ×0 ×0



フードランド ジオブブ





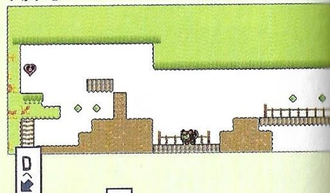


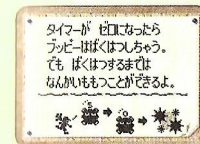

爆発するブッピィをなげるタイミングが大切

ここではブッピィが初登場。つかむとカウントダウンがはじまり、カウントがゼロになると爆発しちゃうけど、それまでは何度もなげたりつかまえたりできるんだ。爆発まえに持ち運んでいろんなしかけを作動させちゃおう。



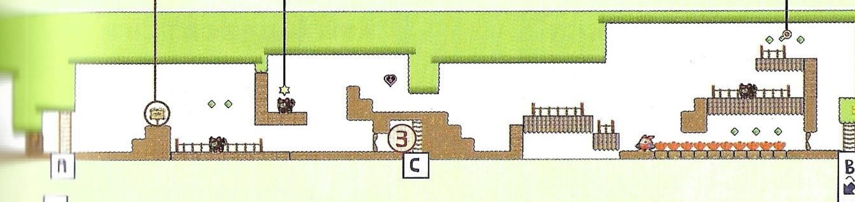
①
スタート直後はここにある月のかけらは取れないんだ。まずは上のルートを通ってアイテムを集め、Ⓐに向かうようにしよう。

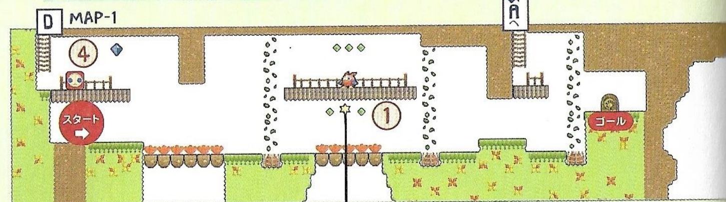






③
②の月のかけらを取るまえにこの一方通行を通ってしまうと、もう一度Ⓑを通って戻ってくるハメになるから注意しよう。





C
B
月のかけら



④
このハコを持っていけば、風に飛ばされないので①の月のかけらを取れる。ハコを持たずにおりるともう1周しなきゃならない。

じゃまな いわは
ブッピーで
ばくはつさせちゃおう！





②
ブッピィの爆発を利用して岩を壊す。つかまえたブッピィを岩になげて爆発するのを待とう。すると、奥の月のかけらが取れるよ。








フードランド ジオブブ



VISION3-2 パズルビジョン

アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×3 ×1 ×1 ×0 ×0

爆発の向きをコントロールできるぞ

矢印のついた爆弾ハコはふだんは普通のハコと同じように使えるけど、ブッピィの爆風があたると矢印の方向に爆発するんだ。障害物があっても爆発はのびていくから、地面の中のスイッチを押すときに利用するといいよ。



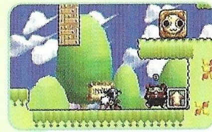
4 スイッチの真上で2段ジャンプ。シャッターが開いたらロープづたいにすばやく移動すること。



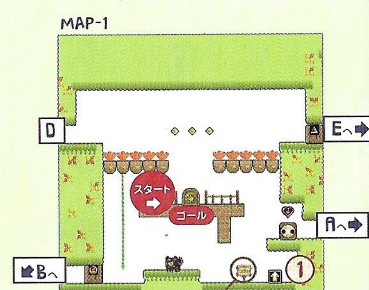




3 スイッチの真下に爆弾ハコをおけないので、ブッピィが真下にきたときに爆弾ハコをぶつけよう。



1 まず爆弾ハコを岩の真下に移動させる。そのとなりでブッピィを爆発させると上の岩を壊せるよ。

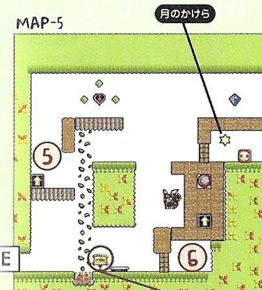




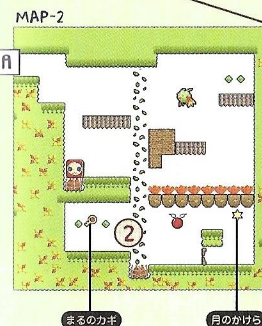


5 爆弾ハコを取るには、フラブッピィを持って風に乗り、2段ジャンプで上の足場へ。そのままアイテムを集めながら左下へいく。

6 壁にうまった爆弾スイッチを押すには連鎖爆発が必要。まずはすえおきスイッチをふみながら右の小部屋に爆弾ハコをなげ入れ、さらにつかまえたフラブッピィをなげこんでやればいいよ。









2 下のアイテムを取るときはハコで風をふさぐ。上にのぼるときには風に乗って移動しよう。

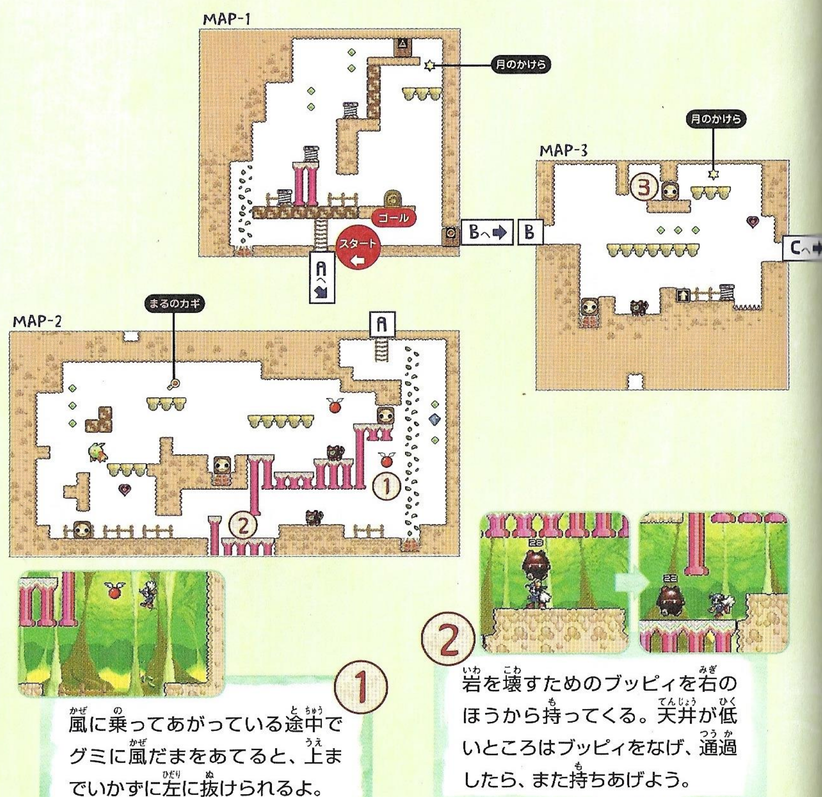
VISION3-3 パズルビジョン

アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×2 ×1 ×1 ×0 ×0

フードランド ジオブブ

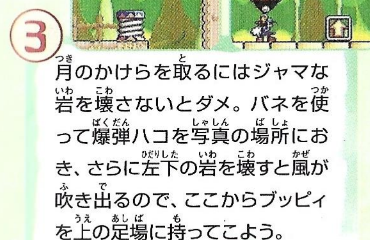
ジャマな岩は
ブッピィで壊しちゃおう

このビジョンにもクロノアのゆくてをさえぎる岩がいくつも登場する。そんな場合はブッピィを爆発させて道を作っていくしかない。ブッピィをつかまえたときは、カウントダウンに注意して自分がダメージを受けないようにしよう。

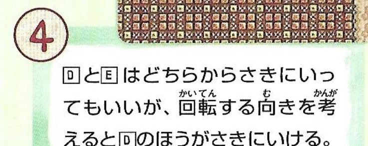


① 風に乗ってあがっている途中でグミに風だまをあてると、上までいかずに左に抜けられるよ。

② 岩を壊すためのブッピィを右のほうから持ってくる。天井が低いところはブッピィをなげ、通過したら、また持ちあげよう。

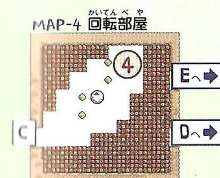


③ 月のかけらを取るにはジャマな岩を壊さないとダメ。バネを使って爆弾ハコを写真の場所におき、さらに左下の岩を壊すと風が吹き出るので、ここからブッピィを上の足場に持ってこよう。

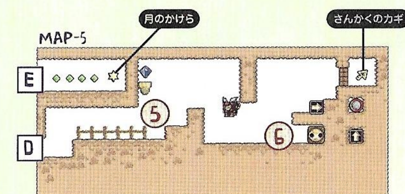


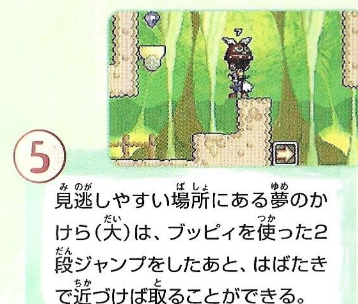
④ DとEはどちらからさきにいってもいいが、回転する向きを考えるとDのほうがさきにいける。

MAP-4 回転部屋



MAP-5





⑤ 見逃しやすい場所にある夢のかけら(大)は、ブッピィを使った2段ジャンプをしたあと、はばたきで近づけば取ることができる。



⑥ 岩を爆破したら、その場所に上の爆弾ハコをなげ、復活したブッピィを爆弾ハコにぶつければ爆発の連鎖でスイッチがオンになるよ。

フードランド ジオブブ

VISION3-4 アクションビジョン／フロートボード面

アイテムデータ ×50 ×10 ×0 ×6 ×0 ×0 ×0 ×3

フードランド ジオブブ

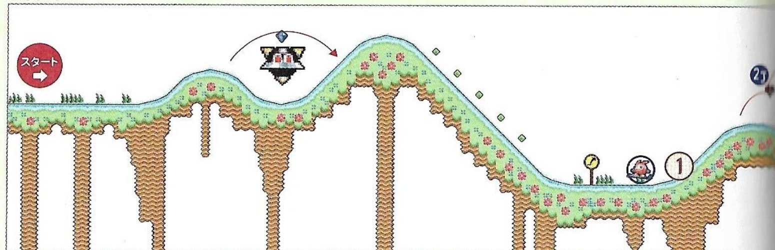
すべりながらムゥをつかまえよう

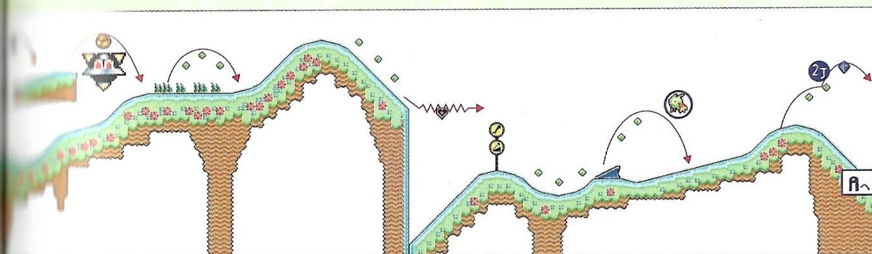
ここではただすべっているだけでは、全部のアイテムを集められなくなっているんだ。すべっている途中で敵をつかまえて2段ジャンプの準備をしておかなくてはダメ。おめあての敵が現われたら確実に風だまを命中させよう。

① 坂の下にいるムゥをつかまえたら坂の上で2段ジャンプ。このテクニックは使う機会が多いのでタイミングをマスターしよう。

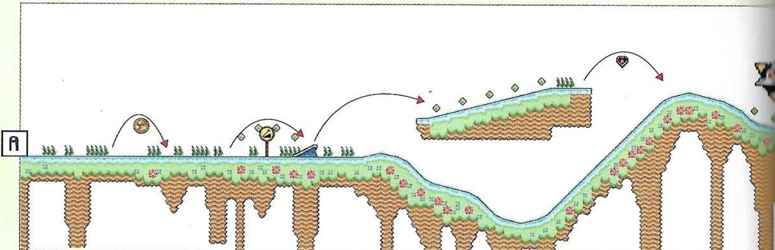


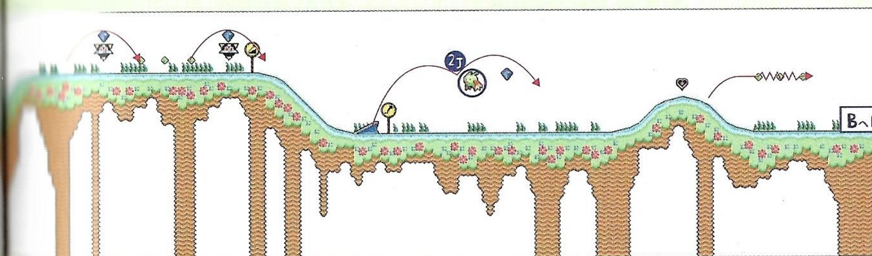
MAP-1





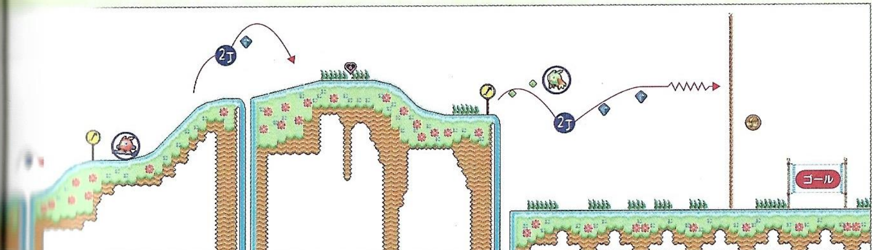
MAP-2





MAP-3





フードランド ジオブブ





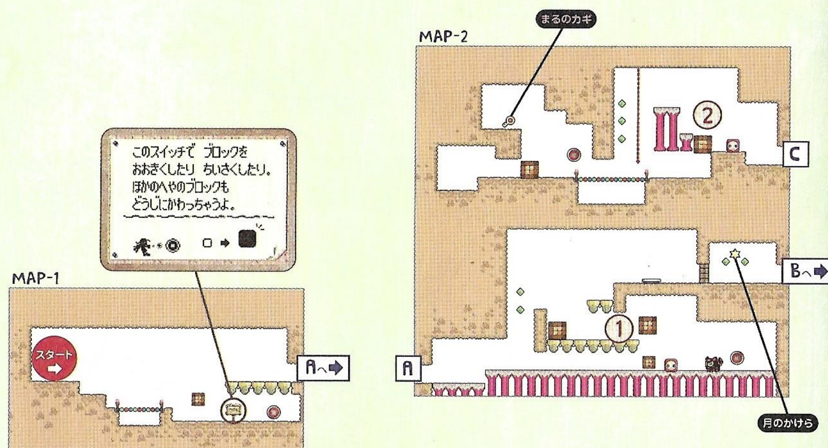


VISION3-5 パズルビジョン

アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×0 ×1 ×1 ×0 ×0

拡縮ブロックを使いこなそう

このビジョンから登場する拡縮ブロックは、スイッチのオンオフに対応して大きさが変化する。大きくなると足場として利用できるけど、通路をふさいでしまう場合もある。それだけにスイッチを切り替えるタイミングも重要だ。





① ブッピィをスイッチのそばにおいたらハコを持って上へいこう。爆発するとスイッチが切り替わり、月のかけらを取りにいける。



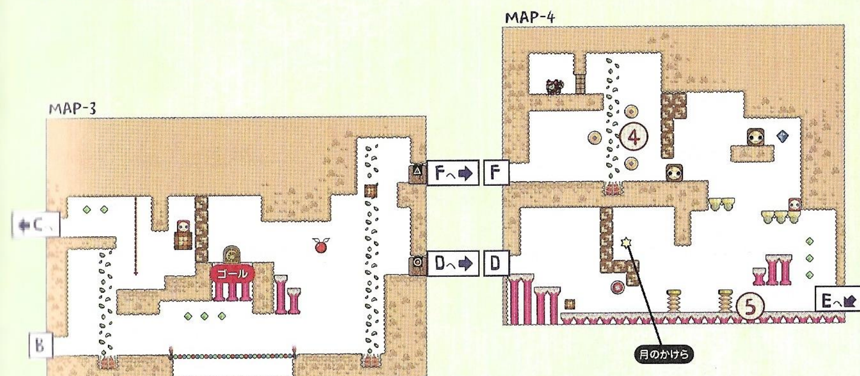
② ハコをブロックの上においてからスイッチを押すと、下に落ちて左に持っていける。あとはハコを使ってまるのカギを取ろう。



④ 風で移動しているあいだに左右に向きを変え、3つのスイッチを連続で押さなければならない。

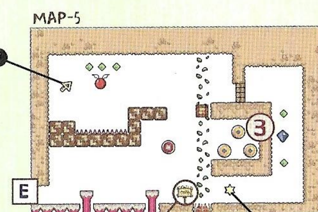


⑤ 上の足場にあるハコを右のてんびんに乗せると、左のてんびんがのびて月のかけらが取れるよ。





③ 拡縮ブロックを大きくすれば、風がさえぎられて3つのスイッチがあるところに入れる。押しおわったらブロックを小さくし、風に乗ってアイテムを集めよう。









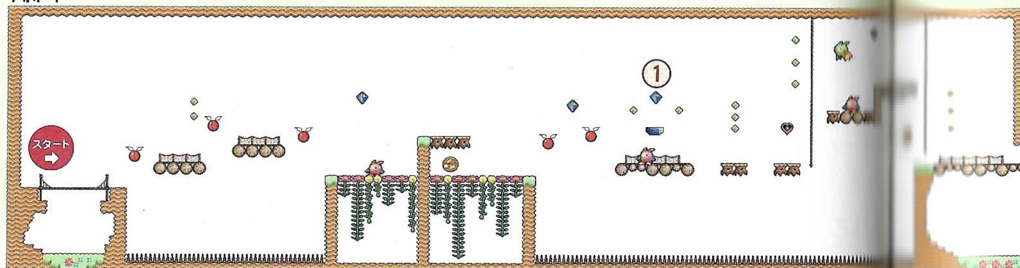
VISION3-6 アクションビジョン／アスレチック面

アイテムデータ ◇×40 ◆×12 ☆×0 ♡×3 ×0 ×0 ×0 ×5

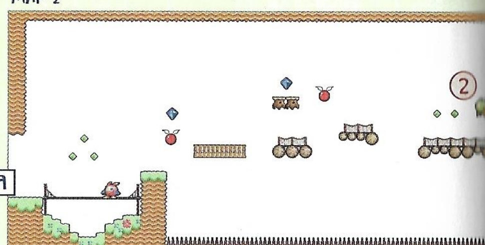
2段ジャンプで夢のかけらを集めよう

このビジョンに配置されているアイテムは2段ジャンプを使わないととどかないものが多い。そのためには敵が必要だけど、モタモタしているとスクロールにはさまれちゃう。すばやいキャッチとジャンプでアイテムを集めていこう。

MAP-1



MAP-2



B へ

①
下にいるムゥをつかまえたら2段ジャンプで消える床に飛び乗る。床が消えるまえに空中のアイテムを集めなきゃならないぞ。

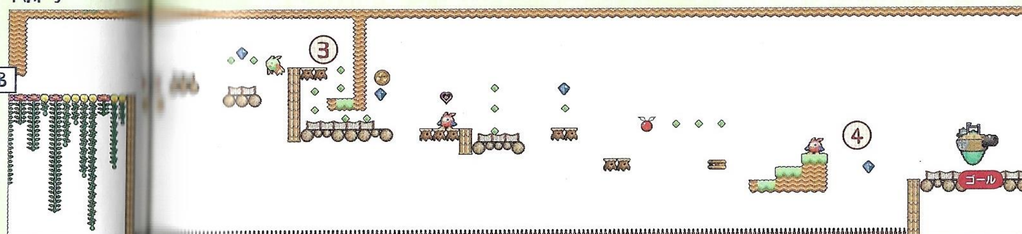


②
ムゥを使って2段ジャンプで段差をあがったら、もう一度ムゥをつかまえる。そうしないと次の段差を飛びこえられないよ。



④
足場からジャンプしたらすぐに2段ジャンプはせずに、夢のかけらがあるところまで落ちる。それから右の足場に飛びうつろう。

MAP-3

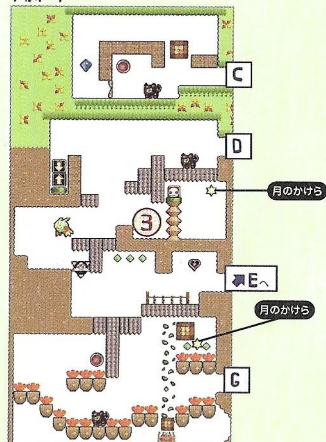


③
通路がS字型になっているので、すばやく通過しないとスクロールにはさまれてしまうんだ。

VISION3-7 パズルビジョン

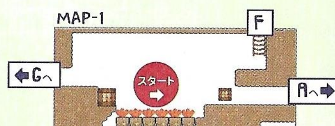
カウントダウンに注意し岩を壊していこう

このビジョンにもブッピィと爆弾ハコを使うしかけがたくさん用意されている。爆発するまでの時間はブッピィによって違うから、残り時間にはつねにきを配ろう。危ないと思ったら手ばなして、もう一度つかまえなおすこと。





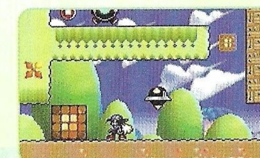
③ ブッピィを左上の爆弾ハコの上になげると、爆発後にその下にあるてんびんがのびて、右下のてんびんがちぢむ。これで月のかけらが取れるよ。てんびんの上のハコは、下のアイテムを取るのに使うので持っていこう。



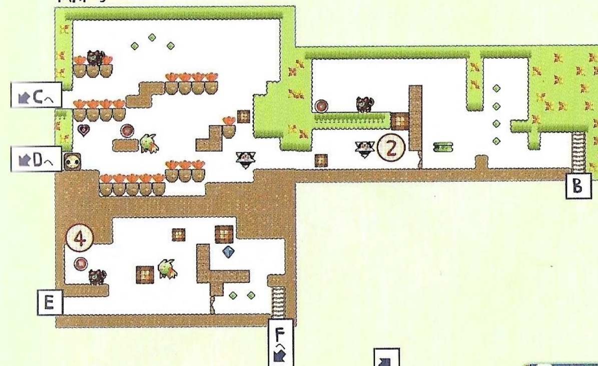
アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×2 ×0 ×0 ×0 ×0



④ 拡縮ブロックを渡るにはブッピィを利用しよう。ブッピィをスイッチの下においたら拡縮ブロックの上に移動し、フラムゥをつかまえる。ブッピィが爆発するとブロックの大きさが入れ替わり、Fにいけるようになるよ。



② ブッピィをスイッチの隣においたら、すぐに下におりてブロックの手前で待つ。爆発でスイッチが切り替わり通れるようになるよ。







① 途中にある月のかけらは、一度風であがってから、ハコを持っておりれば取れる。取りおわったら、また風であがってBに向かおう。



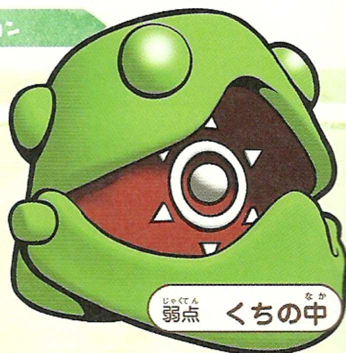





BOSS チーリン

ボスビジョン

フードランド　ジオブブ



全身がくちのチーリンは地中を移動するのが得意。あしもとから突然現われて体当たりで攻撃するよ。しかも上からも岩を落としてくるから上下に注意しておくこと。

POINT 1　フラムゥをぶつけるタイミングがたいせつだ

チーリンは地中を移動するから、弱点を攻撃するにはタイミングがたいせつ。まずはムゥをつかまえてチーリンが地表に出るまで待つ。顔を出したらチーリンの真上で2段ジャンプしてムゥをくちの中になげ入れれば、タイミングをはずさず攻撃できる。



ロープで上にあがり、飛びおりながらフラムゥをキャッチ。



上はもちろん横からあててもダメージをあたえられるんだ。

POINT 2　2段ジャンプで足場を飛びうつろう

チーリンが通った場所は穴が開きっぱなしなので、だんだん足場がせまくなる。ジャンプで飛びこすこともできるけど、穴が大きくなりすぎたらロープにつかまったり、2段ジャンプで広い場所に移動しよう。うっかり落ちると一発でアウトになっちゃうよ。



真下からチーリンが迫ってきたらほかの足場に移動しよう。



足元の穴と上から落ちてくる岩の両方に注意しよう。



3つめのきりは黄色だって!?

世界一のコックになるのが夢のチーリンはニンジンが大きらい。でも夢の中でニンジンを食べられる料理を作ったとき、黄色いきりにまきこまれてしまったらしいんだ。どうやらチーリンの夢を利用した誰かが彼を怪物に変身させたみたいだぞ。



赤と青に続いて今度は黄色のきりが原因。これってどういうことなの？




WORLD 4
大樹の里　サヌタール



自然が美しいサヌタールにカゼが大発生

しかも薬がきかず、どんどん広がるばかり

たのみのお医者さんもどこかにいってしまったぞ

待ってて、すぐに先生を連れてくるからね！



ヒューポー「あ、人がたおれている！」



マリス「近づかないほうがいいですよ
ぜったいに治らないカゼですから……」



マリス「谷の奥に現われた怪物が
新種のカゼをばらまいたんです……」



クロノア「待ってて、メディム先生を連れてくるから！」

VISION4-1 パズルビジョン

アイテムデータ ◇20 ×2 ×3 ×2 ×1 ×0 ×0 ×0

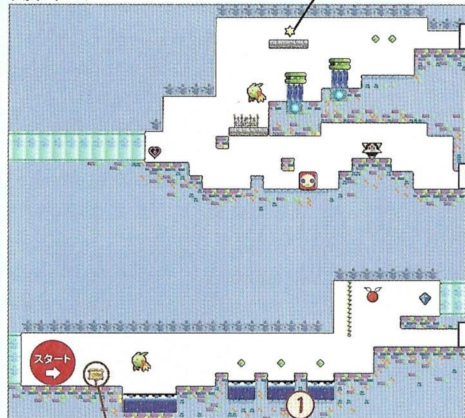


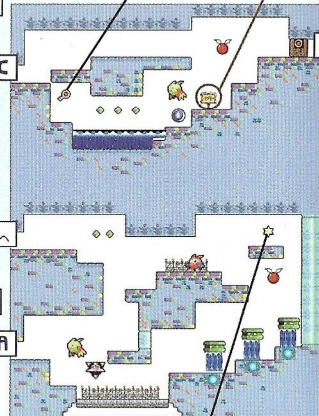
池に落ちると
ハートがへっちゃう

マップは1本道なので、迷う心配はほとんどない。このビジョンできをつけなければならないのは初登場の水関係のしかけだ。クロノアは泳げないため水が大の苦手で、池に落ちるとダメージになってしまうから注意して進もうね。

みずが じゃまなときは
スイッチで すいめんを
あげさげしよう。

まるのカギ





月のかけら



1

池の上に浮かんだ夢のかけらを取りながら渡っていく。ひとつずつていねいに飛んでいこう。



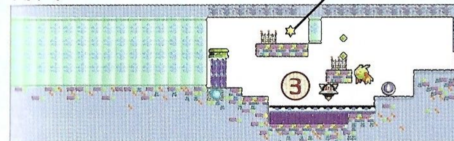


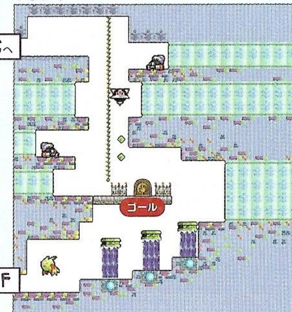


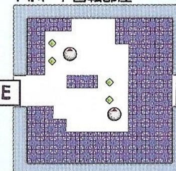

3

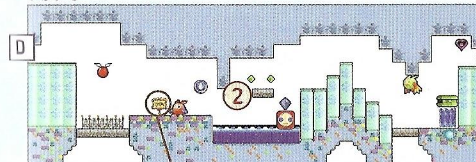


スイッチを押して水をなくしてから、フラムゥを持って左に向かう。ササルンにあたらないようにきをつけて移動しよう。









ハコは みずにうくよ。
のっても だいじょうぶ。

2



スイッチを押すと水が引くからハコを写真の位置に移動させる。もう一度スイッチを押せば、ハコが浮かび上に飛びうつれるよ。


















VISION4-2 パズルビジョン



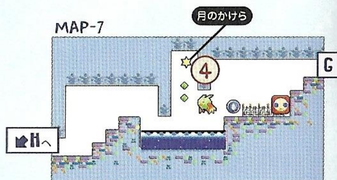
大樹の里 サヌタール

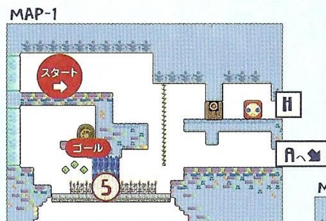
池に落ちないようにアイテムを集めよう

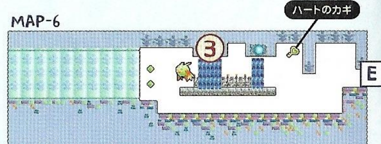
マップのつくりはかんたんだけど、クロノアの苦手な水関係のしかけが多く使われているので要注意。初登場の滝は、近づいてもダメージは受けないがはじかれてしまう。でも、敵かハコを持っていれば下をくぐることができるんだ。

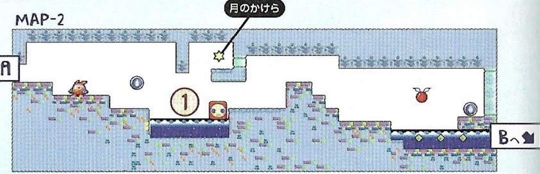


③ ハコのかわりに敵でも滝の流れをさえぎれるよ。これを利用すれば、滝の下を移動できるんだ。











⑤ ゴール手前の滝は、ハコを持ったまま移動すれば、はじかれないで通過することができるよ。

① スイッチを押してからハコを写真の位置に移動させ、もう一度スイッチを押せば足場になるよ。





アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×2 ×1 ×1 ×1 ×0





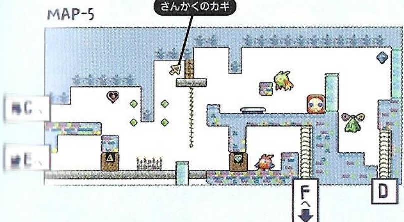






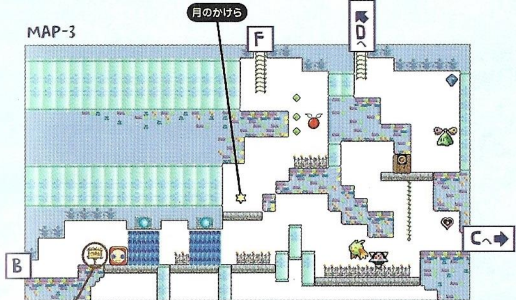


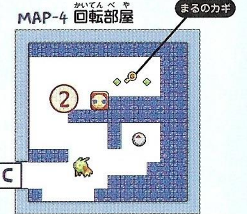
④ スイッチを押したら、写真の場所にハコを移動させよう。もう一度スイッチを押してハコの上から2段ジャンプすれば、その上にある月のかけらが取れるよ。





② はじめてきたときは、ハコには手がとどかない。スイッチを押して部屋を1回転させれば、ハコが落ちて取れるようになるよ。







大樹の里 サヌタール







VISION4-3 パズルビジョン

アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×1 ×1 ×0 ×0 ×2

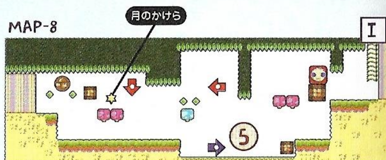
大樹の里 サヌタール

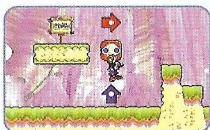
矢印パネルで ハコや敵を誘導しよう

ここで初登場する矢印パネルにハコや敵をなげると矢印の方向に飛んでいく。矢印の向きが向かいあっていれば、そのあいだを往復させ続けることもできる。パネルには赤と青があり、青は風だまや爆風でその向きを変えられるよ。

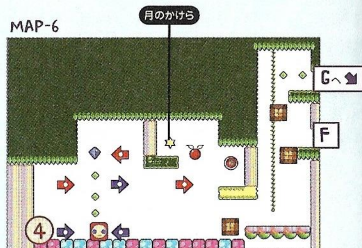


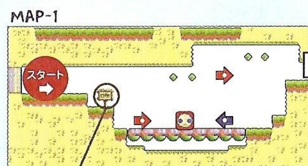
4 左の青矢印を上向きにして2段ジャンプすれば、矢印にそって移動してスイッチのそばまでいける。



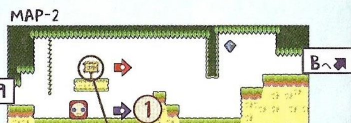


1 上向きにした青矢印の上でハコを持って2段ジャンプ。するとハコに乗ったまま[B]の近くに移動できる。





やじるしの ほうこうに
なげたものが とんでいくよ。
あおいやじるしなら かぜだまで
ほうこうを かえられるんだ。



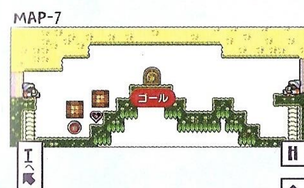
やじるしを つかえば
ハコにのって とんでいけるよ。
のっているときでも かぜだまで
ほうこうを かえられるよ。

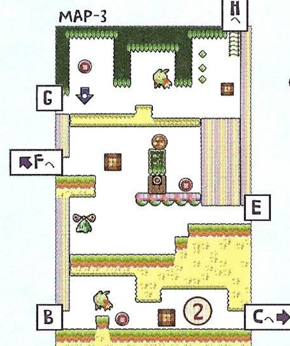


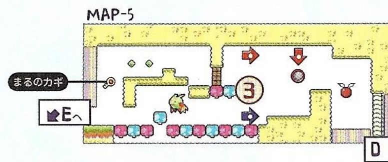
5 月のかけらを取るために必要なハコは、青矢印を上向きにしたところになげてその近くに運ぶ。



3 矢印を上向きにして、その上でフラムゥを使い2段ジャンプしよう。フラムゥが矢印にそって移動してスイッチが切り替わるよ。











2 [C]を通る直前にフラムゥをスイッチにぶつけよう。そうしないとつぎのマップでハコが取れない。

大樹の里 サヌタール

VISION4-4 アクションビジョン／フロートボート面

アイテムデータ ×50 ×10 ×0 ×6 ×0 ×0 ×0 ×3

上下にわかれるコースにきをつけよう

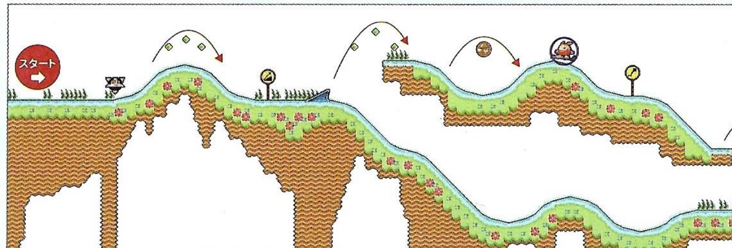
空中にいくつも足場が浮かんでいて、上にいかないと全部のアイテムを取ることができなくなっている。ジャンプするポイントとタイミングが重要だから、ぶんきする部分がどこにあるかをマップを見てさきにおぼえておくように。

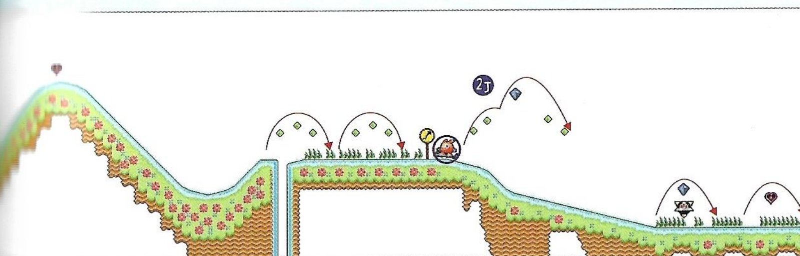
1

2段ジャンプをしたら、空中でフラムゥをキャッチしてさらにジャンプ。はばたきで夢のかけらを取りつつ、同じことをくり返そう。

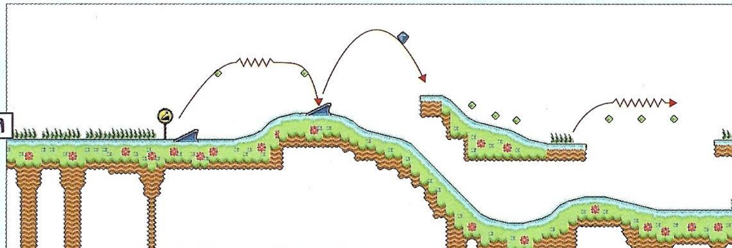


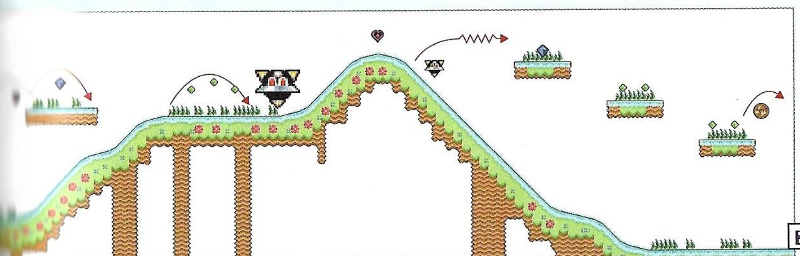
MAP-1



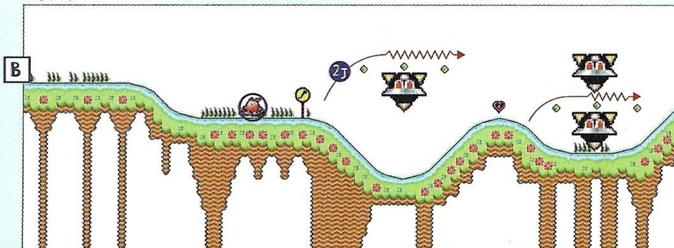


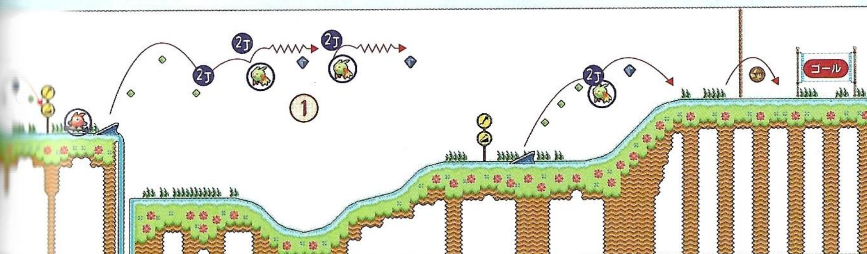
MAP-2





MAP-3




















大樹の里 サヌタール

VISION4-5

パズルビジョン

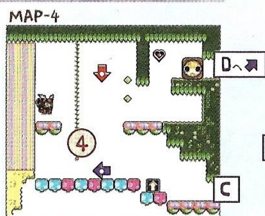
アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×6 ×1 ×1 ×0 ×0

トリッキーなしかけを使いこなそう

わかれ道がたくさんあるように見えるけれど、通れる道はひとつだけなので、あまり迷うことはない。ただし矢印とブッピィを使ったしかけがいくつも用意してあって、ひとつずつといていかないとさきに進めなくなっているんだ。



4 上向きにした青矢印を使って爆弾ハコを岩の下に。それにフラブッピィをぶつけ、D にいこう。

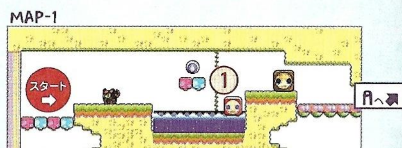








3 岩を壊すには、水位をさげてフラブッピィを矢印になげる。中央の足場に乗って、爆発するまえにつかまえて岩にぶつけよう。





1 ジャマな岩を壊すには、水位をさげてからハコの上にブッピィを乗せて、水位をもとに戻してブッピィを岩になげればいい。

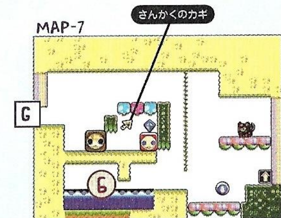


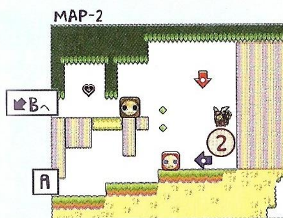
5 青矢印を左向きにしたら爆弾ハコをなげ、左のつたをのぼったところでそれを受け止めてスイッチの左におく。次に矢印を上向きにしてフラブッピィをなげ、爆弾ハコの上に乗せよう。

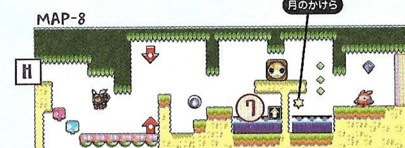


6 岩を壊すために、水位をさげてから写真の場所に爆弾ハコをおく。その上にブッピィを乗せたら、水位をもとに戻しておこう。











2 青矢印を上に向けたら、ハコを持ったまま矢印の上で2段ジャンプ。ハコといっしょに上下しながらフラブッピィをつかまえよう。それを左になげれば岩を壊せるよ。



7 6と同じように爆弾ハコとフラブッピィをセットする。爆風が岩にとどくように水位を戻しておけば上の岩を壊せるよ。

大樹の里 サヌタール











アイテムデータ ×55 ×9 ×0 ×3 ×0 ×0 ×0 ×4



タイミングよく バネで大ジャンプしよう

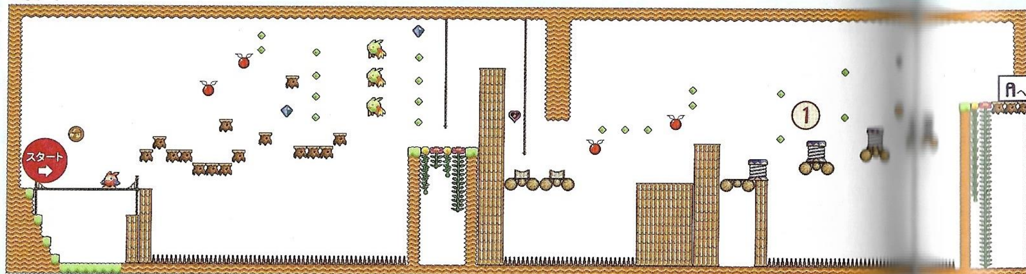
このビジョンはバネを飛びうつりながら進む場所が続くのが特徴。うっかり着地に失敗するとそのままアウトになってしまうので注意しよう。うまく着地できない場合、はばたきで空中移動しながらタイミングをあわせれば大丈夫だ。







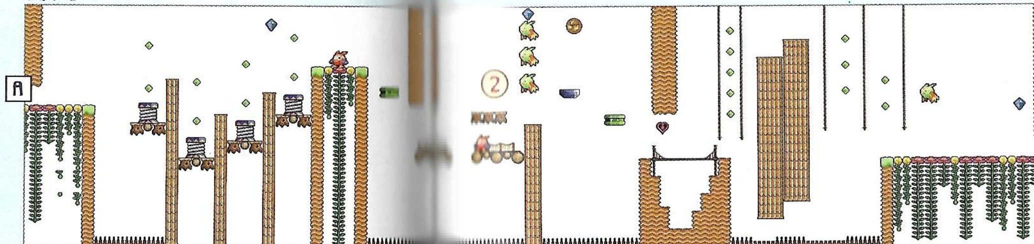

MAP-1



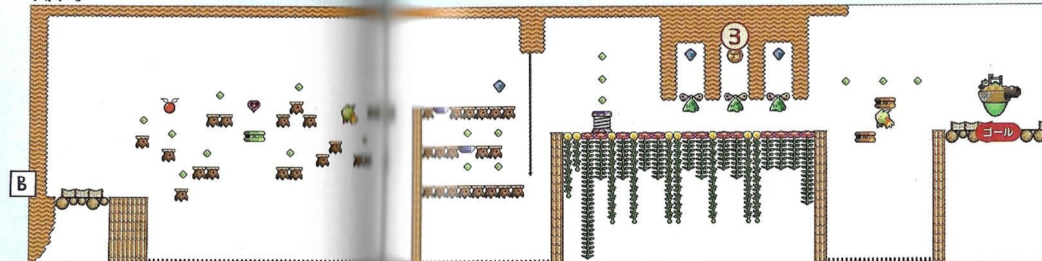


1 上の夢のかけらを取るにはバネを使って大ジャンプするしかない。バネをふみつけた瞬間にⒶボタンを押すと成功しやすい。

MAP-2



MAP-3





2 フラムゥの上にある夢のかけら(大)を取るには真上にジャンプしながら空中でフラムゥをつかまえ、2段ジャンプをくり返す。取りおわったらすぐに右にある消える床に移動すること。



3 モタモタしているとスクロールにはさまれてしまう。時間がない場合は星のかけらを優先し、1upは無視して進んでいこう。

















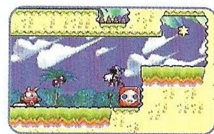

アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×2 ×1 ×1 ×1 ×0



大樹の里　サヌタール

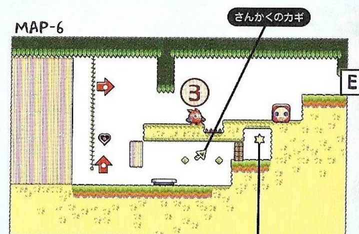
なげるときには 矢印の向きに注意！

このビジョンでも矢印を使ったしかけが中心になっている。ハコや敵がどこに向かって飛んでいくかを考えて、矢印の向きを変えるようにしよう。失敗したときは「ここからやりなおす」を選んで再チャレンジすればいいよ。

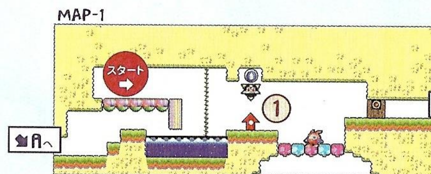


3
ハコをトゲの上におくと、ムゥが下の段に飛びおりる。そうしたらハコを持って下におり、ふみ台にして月のかけらを取ろう。

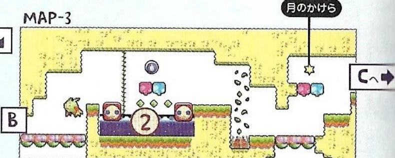
MAP-6



MAP-1



MAP-3



MAP-2





1
ムゥを矢印にぶつけてスイッチを入れる場合、ササルンにムゥがぶつからないようにしよう。

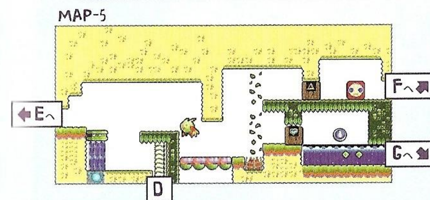


2
風が吹いているところをおりるには、水位をさげてからハコを持っていく。月のかけらを取るためにフラムゥもつかまえよう。

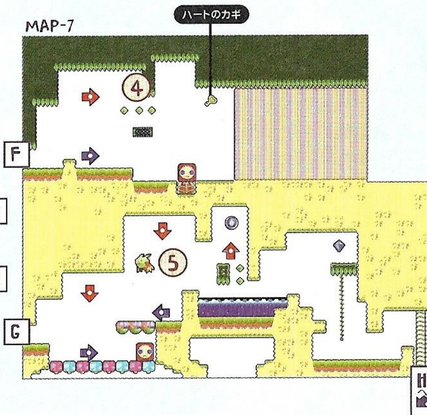


4
ハコを動かすと吹き出す風がカギを取るジャマをする。ハコを動く床の上に乗せれば、風をさえぎってカギを取れるよ。

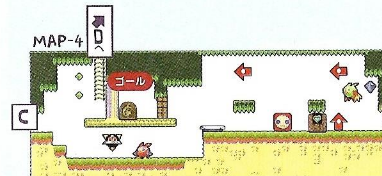
MAP-5



MAP-7



MAP-4



MAP-8





5
青矢印を上向きにしたら、その上でハコを持って2段ジャンプし、スイッチ手前の足場へ。矢印のあいだを往復するハコに乗りながらスイッチの下の矢印にフラムゥをなげると、Hにいける。



6
水中の月のかけらを取るには左上の青矢印を左向きに、右下の青矢印を上向きに変えて、すえおきスイッチの上から右にムゥをなげればいい。









大樹の里　サヌタール

BOSS メディム　ボスビジョン



空を飛びながら攻撃するメディムには、クロノアがジャンプしてもとどかない。攻撃するにはなにかいいアイデアが必要だ。矢印を使えばうまく弱点をねらえるかも！

POINT 1 矢印の向きに注意してムゥをなげるんだ

弱点のあたまを攻撃するには、画面左右にある矢印の使いかたが重要。矢印にムゥをなげると矢印にそってムゥが飛んでいくので、これを利用して弱点をねらえるぞ。メディムが左にいるときは左の矢印、右にいるときは右の矢印をめがけてムゥをなげるといいよ。



一度ダメージを与えると、矢印が上下に移動しはじめる。



最後は上部中央の矢印が左右に動くからタイミングをよもう。

POINT 2 メディムの体当たりはこうやってよけろ！

ダメージを受けたメディムは画面外から体当たりをしかけてくるぞ。でもパターンが決まっているから、それをおぼえてしまえばカンタンによけられるんだ。右から現われたときは右に、左から現われたときは左に、上からきたときは左右どちらかに移動しよう。



現われたと同時に移動しないとよけきれなくなっちゃう。



真下にいるとおしつぶされることがあるから危険だぞ。

敵のいる場所がわかったぞ！

どんな病気でも治す薬を研究していたメディムは、夢の中で双子月を見たらしい。赤、青、黄色のきりに双子月……。この組みあわせはどこかで見たことがあるよ。それもつい最近！　これを見た場所に、きっと事件を引き起こしたヤツがいるにちがいない。

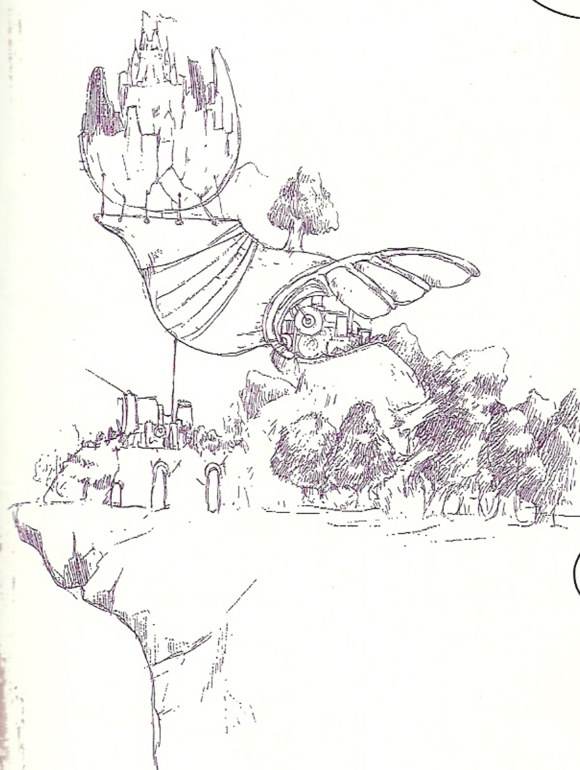


これまでのヒントを組みあわせたら、帝国の国旗が浮かびあがってきた！





WORLD 5
王都　ル・エルジンバ



今回の事件の犯人はお城にいる？

夢を見ることを禁止したのもそのせいなの？

ボクらの大事な夢を取りもどすために

最後の戦いは絶対に負けられないね！



ヒューポー「さぁ、どうしようか？」
クロノア「抜け穴をさがそう！」



兵士「ここだ」
クロノア「え？　どうして……？」



兵士「この国を、そしてオレたちの夢を、頼む」



クロノア「……。うん！　ボクらにまかせて!!」

VISIONS-1 パズルビジョン







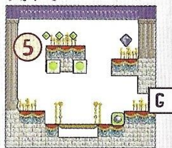


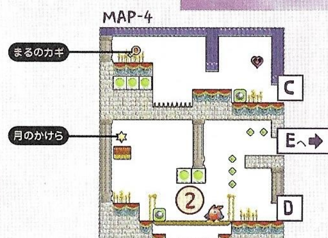
磁石ブロックで高いところもへっちゃら

このビジョンから登場する磁石ブロックは、同じ模様の壁にくっつけることができる。ジャンプして壁にくっつければ2段ジャンプよりも高く飛べるんだ。これを利用して、足場として使ってみよう。



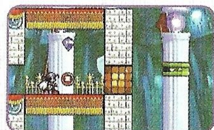
5 磁石ブロックを持ったら、そのまま足場の左側でジャンプ。すると上にいけるので、右に移動して夢のかけらを集めるんだ。







2 月のかけらを取る場合は磁石ブロックを左側にくっつける。夢のかけらを取る場合はブロックを壁からはずして、右側につける。



3 ここの夢のかけらを取るには E からくるしかない。取り忘れることが多いのできをつけようね。



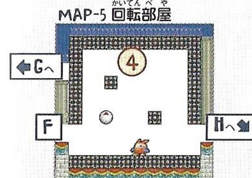

アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×2 ×1 ×0 ×0 ×1

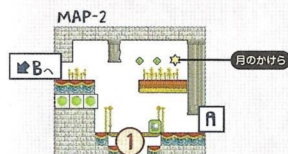


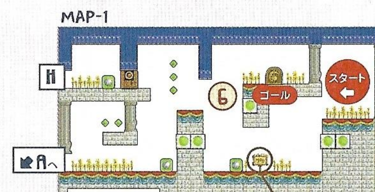
4 足場とムゥを利用してスイッチを押し、いきたい向きに回転部屋の出口をあわせよう。



6 まるのカギの扉のまえの磁石ブロックを持って中央の足場に移動したら右へジャンプ。ブロックが壁にくっついて上にあがれる。









1 まずは磁石ブロックを持って、左の壁ぎわまで移動する。そのままジャンプするとブロックが壁にくっついて足場になるんだ。













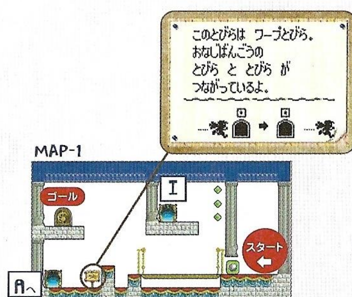

VISIONS-2 パズルビジョン



アイテムデータ ◆×20 ◆×2 ☆×3 ♡×2 ×1 ×1 ×0 ×1

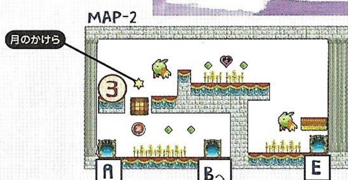
ワープさきをまちがえないように！

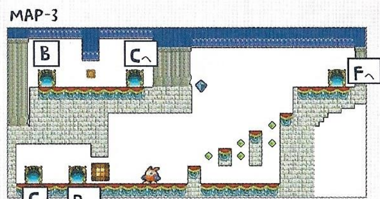
このビジョンから登場するワープ扉は、同じ番号の扉のあいだをいったりきたりできるというもの。ワープさきを確認しておかないと、すぐに自分のいる場所がわからなくなっちゃうんだ。マップ同士のつながりに注意して進もうね。

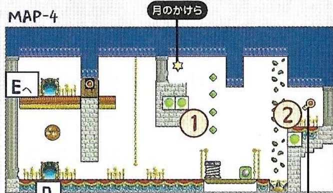




③ フラムゥを使って2段ジャンプでスイッチを押したら、Eに戻ってD、Fと移動しよう。









① 磁石ブロックを持ったままバネで大ジャンプすれば、月のかけらまで手がとどくようになるよ。

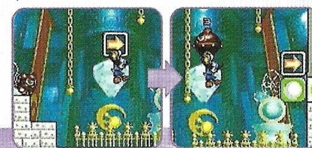


② ①で使った磁石ブロックを風をふせぐために使う。ブロックを壁にくっつけて足場にしよう。





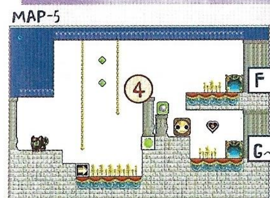


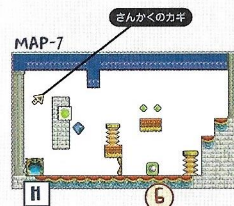



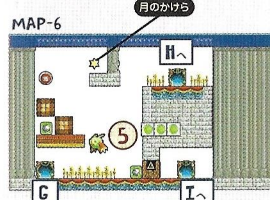
④ 柱の向こうの岩を壊すには、まず磁石壁に磁石ブロックをくっつけて、その上に爆弾ハコを乗せる。そしてカウントがゼロになる瞬間にブッピィを爆弾ハコにぶつけるようにしよう。



⑥ 磁石ブロックをマップ右端から左になげて磁石壁にくっつける。あとは中央の足場、左のてんびんとジャンプして、さんかくのカギを取る。てんびんがさがりきるまえにジャンプしよう。









⑤ 月のかけらを取ったら、スイッチを押して磁石ブロックを取る。そして2個の磁石ブロックを横並びにくっつけて足場にしよう。

















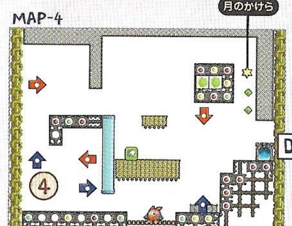




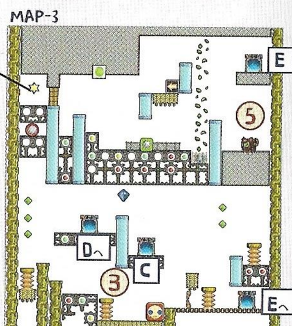
アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×1 ×0 ×0 ×0 ×1



このビジョンもワープ扉で移動するので迷いやすい。しかもマップ内のしかけも矢印を中心とした難しいパズルが用意されているんだ。急いでさきをめざすよりも、ひとつひとつじっくり考えながらパズルを解いていこう。



⑤ 爆弾ハコで風をふさぎ、磁石ブロックをブッピィのいる場所に持っていく。そうしておけばブッピィを持ち運べるようになるよ。

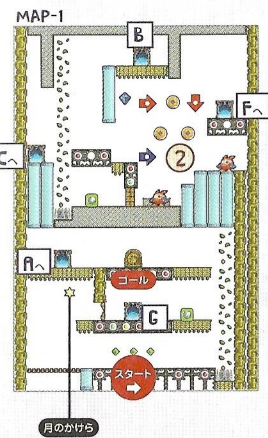




④ 右下の青矢印を上向きにして磁石ブロックをなげておく。それから右側にある矢印の真上で2段ジャンプして上に移動しよう。

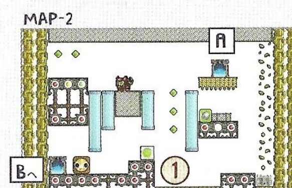


③ Cから Dにいくにはいったん下を回って、てんびんにハコを乗せておかなければならない。



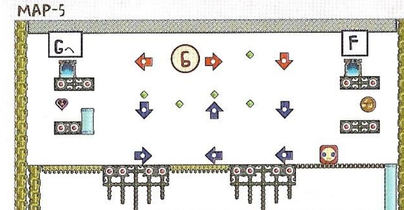


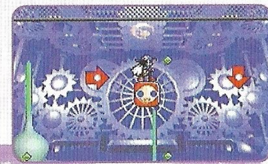
② 上向きにした青矢印に、写真の位置から下段にいたムゥをぶつける。矢印にそってムゥが移動しているあいだに、右のムゥを使って2段ジャンプ。さいしょのムゥが上のスイッチを押すので、同時に下のスイッチを風だまでうつと、シャッターが開きCにいけるようになる。





① 磁石ブロックを壁の右側にくっつけておいてから、岩を壊すためのブッピィをつかまえること。



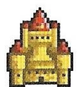


⑥ 中段の青矢印の向きを左のものから右、右、上にする。さらに下段左の青矢印を上向きにして、その上でハコを持って2段ジャンプすると、ハコに乗ったまま夢のかけらを集められる。















VISIONS-4

アクションビジョン／フロートボード面

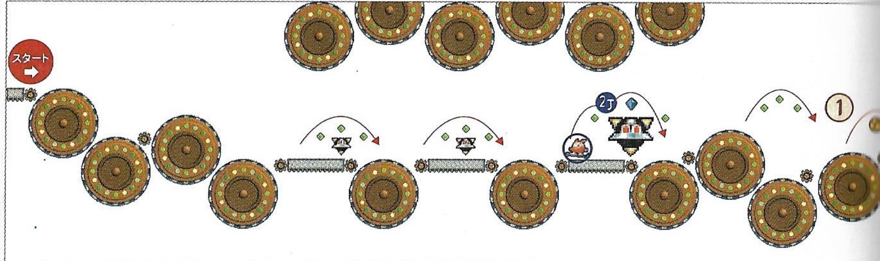
アイテムデータ ×50 ×10 ×0 ×5 ×0 ×0 ×0 ×3

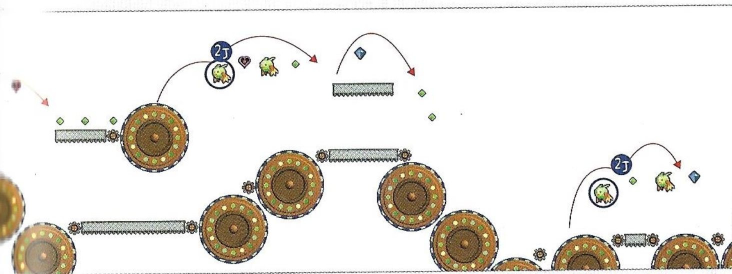
王都 ル・エルジンバ

アップダウンがジャンプのジャマになる

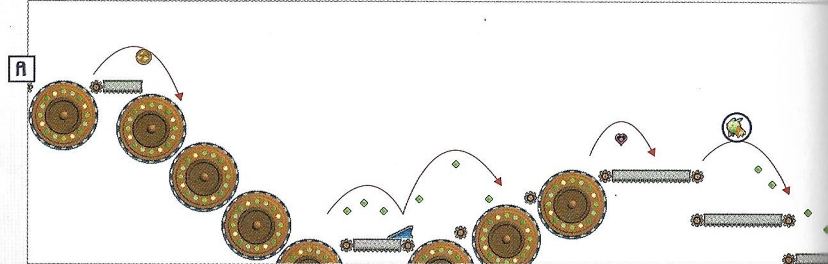
最後のフロートボード面は、コース全体のアップダウンがはげしいのが特徴。このアップダウンのおかげでジャンプのタイミングが取りにくく、アイテムを取り逃すことが多いんだ。何度も挑戦してタイミングをマスターしてね。

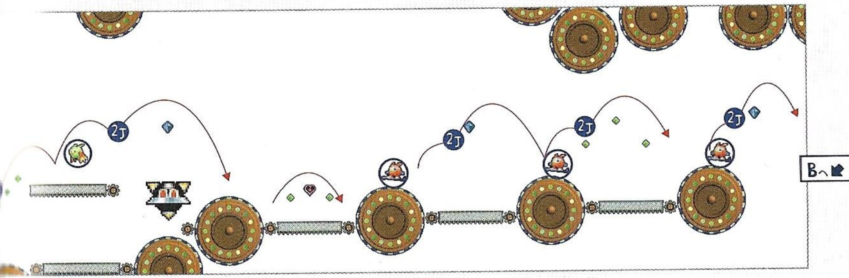
MAP-1



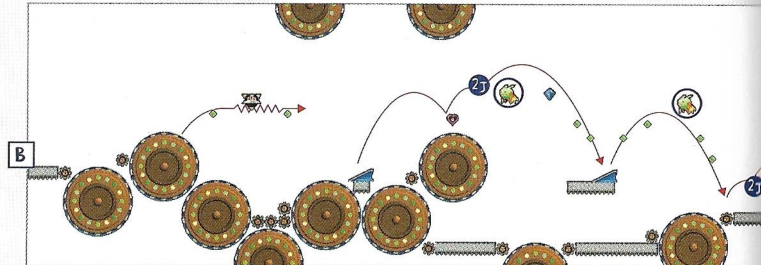


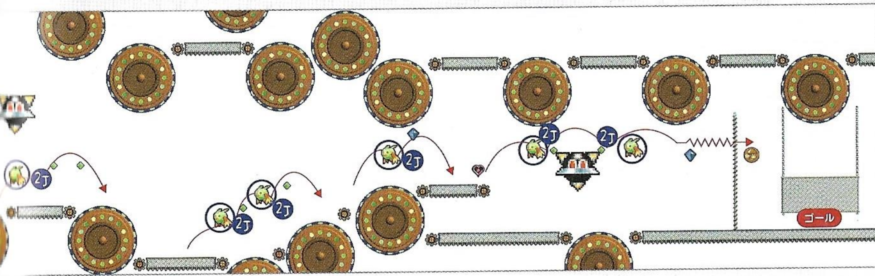
MAP-2





MAP-3





1



ジャンプ台の手前にある1upを取るときは、クロノアが歯車のいちばん上にくる直前にジャンプするようにすると成功しやすい。

王都 ル・エルジンバ

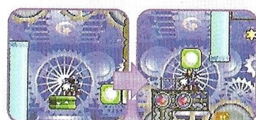
VISIONS-5 パズルビジョン

アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×3 ×1 ×0 ×0 ×3

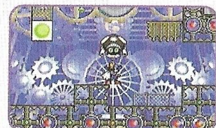
王都 ル・エルジンバ

マップはかんたんだけど
パズルが難しいぞ

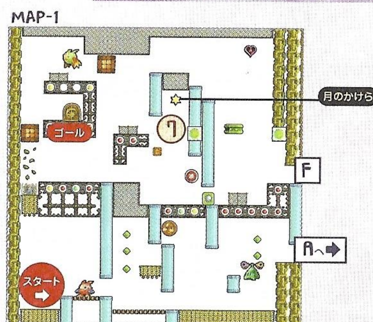
ひさしぶりの1本道のマップだけど、ひとつひとつのしかけの難易度がかなり高くなっている。いくつものしかけを組みあわせたり、敵を利用しないととけないしかけばかりだから、しっかりさきを考えながら進むようにしよう。

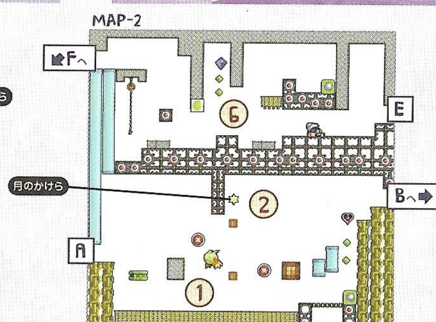


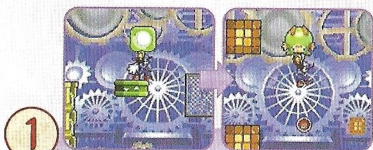
7 右の磁石壁と動く床を使って磁石ブロックを中央の足場へ。そうすれば月のかけらをとれるよ。



6 弾をうってくるグリッツは、休んでいるときに風だまをあてて、2段ジャンプに利用しよう。



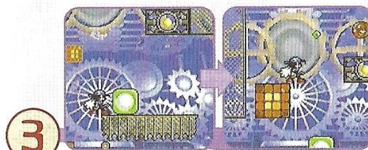




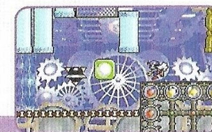
1 月のかけらを取る準備として、動く床の上から右のスイッチに向かって磁石ブロックをなげ、拡縮ブロックづたいに移動する。



2 右の拡縮ブロックから磁石ブロックを持ったまま左上にジャンプ。スイッチの上で2段ジャンプすれば月のかけらが取れるよ。

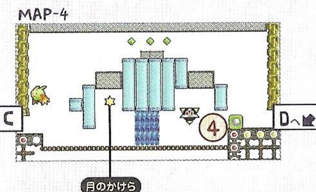


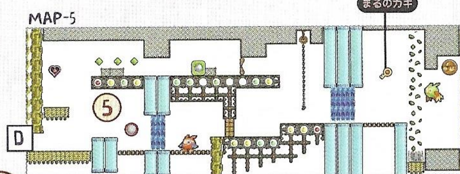
3 磁石ブロックを左になげて一方通行を通したら、スイッチを入れて拡縮ブロックを大きくする。これを足場にして磁石ブロックを足場の上に持ち上げれば、夢のかけらに手がとどくんだ。



4 滝を通るのに必要な磁石ブロックはササルンにぶつけて下に落とす。そうしないと滝の向こうまで飛んでいってしまうよ。



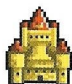






5 シャッターを通るにはムゥを使って滝を抜け、スイッチにムゥをなげる。磁石ブロックを取ったら、またシャッターを通ろう。

王都 ル・エルジンバ



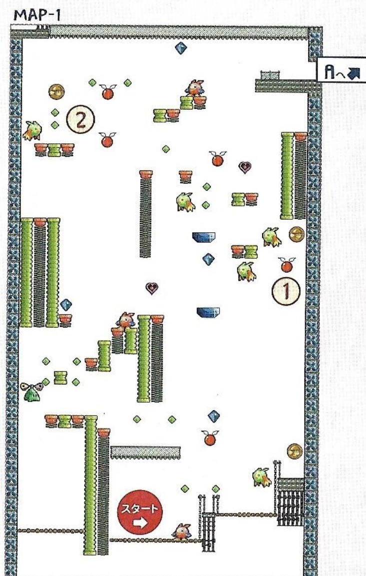
VISIONS-6

アクションビジョン／アスレチック面

アイテムデータ ×40 ×12 ×0 ×6 ×0 ×0 ×0 ×7

スクロールの向きが変わるのにきをつけよう

最後のアスレチック面は、途中でスクロールの向きが2回変わるのが特徴。向きが変わるとステージのイメージがガラッと変わってしまうけど、スクロールにはさまれないように進めば大丈夫。連続ジャンプをキメて、すばやく進もう。

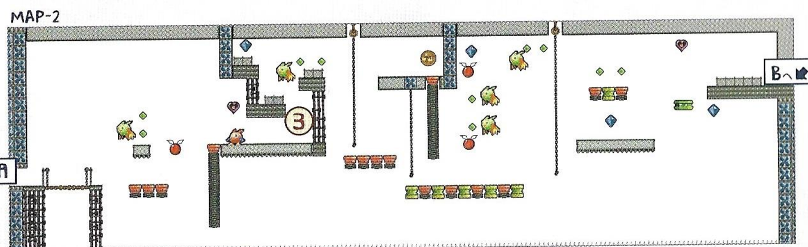




①
空中でフラムゥをつかまえ、すかさず2段ジャンプでグミにぶらさがる。ここでは下に足場がないので失敗したら即アウトだ。



②
上のグミにはとどかないから、まずは左の足場でムゥをつかまえてからのぼろう。足場にはアイテムもあるから取っておこう。





③
スクロールにはさまれる危険性が高いから、早めにムゥをつかまえておいて一気に通過しよう。

④
消える床の上でフラムゥをつかまえるのではなく、ジャンプしながら風だまをあてること。

⑤
空中でフラムゥを連続キャッチすることになる。はばたきを利用すれば風だまをあてやすいよ。

















王都 ル・エルジンバ









VISIONS-7 パズルビジョン

アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×3 ×1 ×1 ×0 ×4



王都 ル・エルジンバ

ひとつひとつのしかけを確実にクリアーしよう

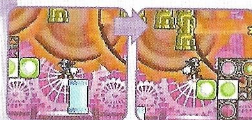
最後のビジョンだけあって、これまで登場したしかけのオンパレードになっている。いくつものしかけが組みあわさって複雑なパズルを生み出しているから、これまでにマスターしたテクニックを総動員して挑戦しなくちゃならない。



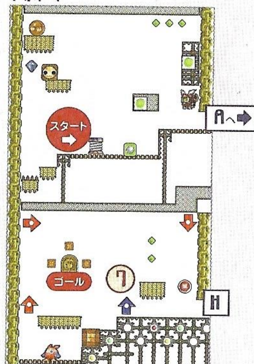




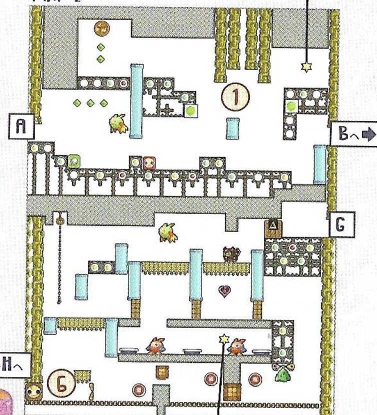

① 磁石ブロックを左の壁にくっつけて中央の足場に。そこから右の壁にブロックをくっつけ直す。



MAP-1



MAP-2





⑦ 左向きにした青矢印の上でムゥを使って2段ジャンプし、右上の足場に。右を向いてムゥをつかまえたらゴールへいこう。



⑥ 一方通行の手前にブッピィをおいて左側に回り、一方通行ごしに風だまをあてて引きよせよう。

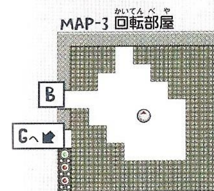


② ブロックを大きくして風をさえぎる。それからムゥをつかまえれば、カギのある足場まで2段ジャンプで飛びうつれるよ。

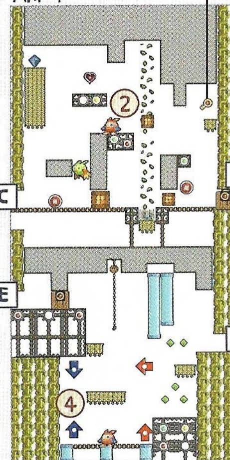


③ 左にある矢印に磁石ブロックをなげるとスイッチが切り替わってブロックが大きくなったり小さくなったりする。タイミングよく飛びうつり、月のかけらを取ろう。

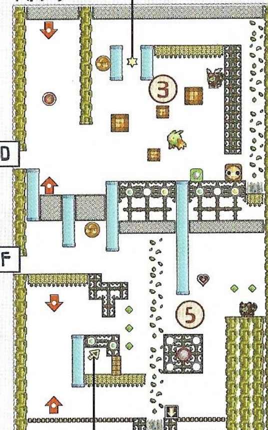
MAP-3 回転部屋



MAP-4



MAP-5





④ 下の青矢印を右向きにしたらムゥをなげる。するとムゥは矢印にそってグルグル回るので、2段ジャンプ用に何度も利用できるよ。



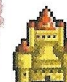
⑤ 写真の場所においたブッピィに、左の赤矢印を使って上の足場に持ってきた爆弾ハコをぶつければシャッターを開けられるよ。








王都 ル・エルジンバ



BOSS ジリアス ボスビジョン



弱点　本体

生まれたときから皇帝だったジリアスは、自分の夢を選べないことから夢見ることを否定するようになった。そして、その思いがついに本人を怪物にしてしまったんだ。

POINT 1 光輪を反射させてジリアスをねらおう

ジリアスは皇帝の姿と玉座にいる悪の本体のふたつにわかれている。最初は皇帝の姿のほうが攻撃してきて、光輪をなげてくる。その光輪にムゥをぶつけると本体に向かって飛んでいき、ぶつかると画面が光ったのちに上下反転し、いよいよ本体と戦うことができる。



光輪の移動コースに先回りして、ムゥをぶつけるんだ。



ジリアス本体から3方向に放たれる電撃にも注意しよう。

POINT 2 悪の本体にムゥをぶつけて攻撃しよう！

悪の本体から分離した2体の分身にムゥをぶつけると、悪の本体が接近してくる。これを攻撃するとダメージがあたえられ、ふたたび皇帝のほうが攻撃してくる。このとき稲妻で攻撃をしてくるけど、直前に発射場所が現われるのでその下から急いで逃げること。



連続で接近してくるから、すばやくムゥをキャッチしよう。



稲妻発射まえの画面をよく見ると落雷場所を予測できるよ。

ほんとうに悪いヤツの正体は？

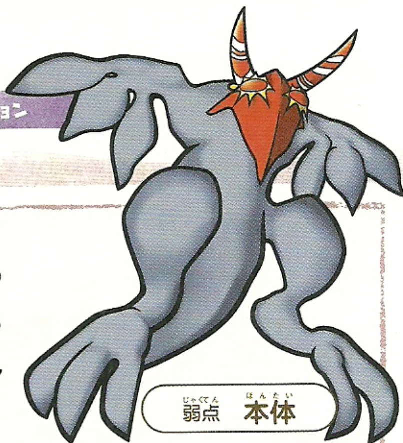
夢のヒントはジリアス自身が出したものだった。彼は本当の敵をクロノアに知らせるために、わざとヒントを残していたんだね。そして本当の敵の正体は、宰相バクウ。絶望の魔王であるバクウは夢をうばい、絶望の王国を築くつもりだったんだ。



ジリアスは、心の弱みにつけこまれてバクウにあやつられていたんだ。




LAST BOSS バクウ ボスビジョン






ついに正体を現わしたバクウ。仮面をつけた巨大な体は仮の姿で、仮面を攻撃すると出現するアメーバみたいな姿が本体なんだ。帝国を救うためにも全力で戦おう。

POINT 1　同じ色のムゥを仮面にぶつけるんだ!

本体に変身するまえのバクウは3色の仮面のどれかをつけていて、仮面にムゥをぶつけるか、時間によって赤、青、黄色の順番に変化する。そして同じ色のムゥをぶつけると本体が現われるんだ。登場するムゥも3種類いるから、仮面と同じ色のムゥをキャッチしよう。



他の色のムゥをぶつけて仮面と同じ色のムゥを出現させる。





左右から移動する電撃ははばたきでかんたんによけられる。



POINT 2　本体をねらってムゥをなげちゃおう!

バクウの本体には攻撃力がなく、左右にゆっくり移動するだけ。ぶつからなければダメージを受けないので、ムゥをなげて攻撃しよう。このときはどの色のムゥを使っても大丈夫。ダメージをあたえると体当たりをしてくるけど、よけかたはメディムのときと同じだ。



本体を攻撃するともとのバクウに戻るから、またくり返そう。





画面下からの攻撃は発射位置の真上にいないようにしよう。



ありがとうクロノア!　みんなで夢を!!



バクウを倒したことで、ジリアス皇帝は夢見ることの大切さにきがついた。夢を見られないことを悲しんでいた皇帝だけど、ほかの人に夢を与え、守っていくことこそ皇帝自身の夢だったんだ。そんな大事なことを思い出させてくれたクロノア、本当にありがとう!!



夢に向かってがんばっている人のために、クロノアの冒険は続くんだ。




王都 ル・エルジンバ







これで安心！夢のかけら入手テクニック!!

「どうしても夢のかけらが取れない！」という人のために知っていれば必ず得するテクニックを教えちゃおう!!



ジャンプのあとははばたきで進もう

あとちょっとで手がとどきそうな場所にある夢のかけらは、Ⓐボタンを押しっぱなしにしていると取れることが多いよ。飛距離をのばすためにもⒶボタンは離さないようにね。



はばたきの最後にクロノアが少しだけ上に浮くからそれも利用しよう。



「ここからやりなおす」でダメージを回復

夢のかけらを集めているあいだにダメージを受けすぎたら、「ここからやりなおす」で再チャレンジ。もう一度集めなおすことになるけれど、ハートが回復するのは見逃せないね。



同じビジョンを何度もやりなおして、テクニックをみがくのもいいね。



敵は逃さずキャッチしよう

フロートボード面に登場する敵のほとんどは、そのあとにひかえている2段ジャンプに利用できる。すべっているときに出会った敵は残らずつかまえておいたほうがいいよ。



空中にある夢のかけらは2段ジャンプをしないと集めることができない。



いがいと使える!? ABボタン同時連打

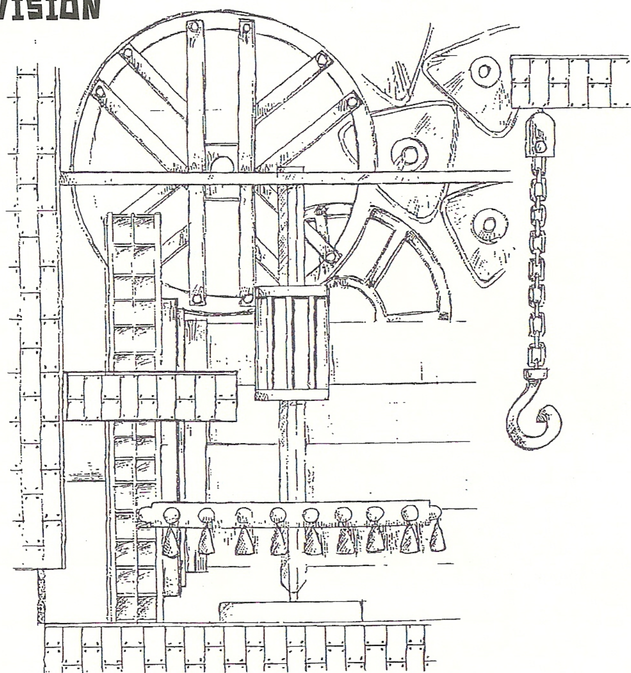
空中での連続ジャンプが苦手なキミは、ジャンプしたらⒶⒷボタンを同時に連打してみるといいかも。自動的に敵をつかまえてすぐに2段ジャンプしてくれるから、ラクちんだ。



確実なテクニックというわけじゃないけど、苦手な人は使ってみよう。




EXTRA VISION



このゲームにはエンディングを見たあとのお楽しみとして、エキストラビジョンが3種類用意されているんだ。ただし、プレイできるのは特定の条件を達成したプレイヤーだけ。下にある条件を達成すればワールド選択画面でエキストラビジョンを選択できるようになるよ。また、EX-1と3ではタイムアタック用のタイマーが画面右上に表示される。攻略ページに開発者最速タイムをのせたので、ぜひそのタイムに挑戦してみよう。

エキストラビジョンステージの出現条件

EX-1

40ビジョン全部をクリアーすると出現する。

EX-2

夢のかけらを全部集めたビジョンが25以上になると出現する。

EX-3

EX-1、2を含めたすべてのビジョンで夢のかけらを全部集めると出現する。

VISION EX-1 パズルビジョン

アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×3 ×0 ×0 ×0 ×5

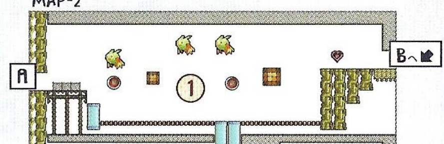
EX-1

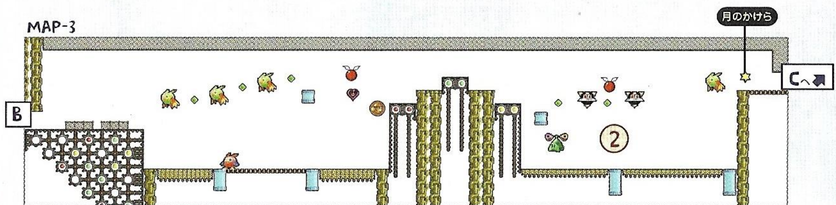
2段ジャンプを連続でキメるんだ！

上級者向けのエキストラビジョンの第1弾は、パズル要素が少ないけれど、アクションのテクニックが必要となる。とくに空中でフラムゥをつかまえて連続ジャンプができないと、ゴールには絶対にたどりつくことはできないんだ。



1 タイミングよくスイッチの上で2段ジャンプをすることで、ブロックを大きくして足場にしよう。

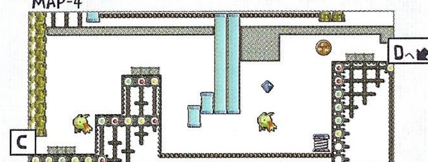




2 左右に移動するグミにぶらさがりながらジャンプすることで、サルンをよけながら移動する。

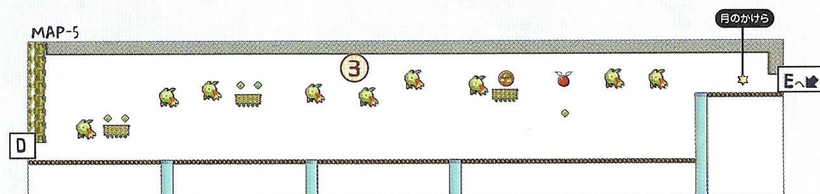
開発者最速タイム 01:28:50

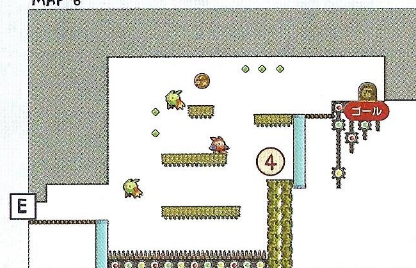






3 フラムゥの間隔があいているので、すぐに2段ジャンプしないで多少落下しているくらいのタイミングでジャンプしよう。あわせてはばたきも使えば、さらにジャンプの飛距離がのばせるよ。







4 写真の場所まで移動したら、上から落ちてくるムゥを空中キャッチしてのぼることになる。ムゥが落下するタイミングとあわせてジャンプするようにしよう。

EX-1

VISION EX-2 パズルビジョン

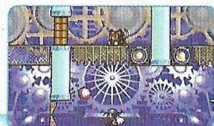
EX-2

シャッターとハコでブッピィを誘導しよう

ふたつめのエキストラビジョンはこれまで以上に難しいパズルが用意されている。離れた場所にいるブッピィをうまく誘導して岩のそばにいかせるのがポイントになるよ。ブッピィの動きをさき回りしてしかけを動かしていこう。



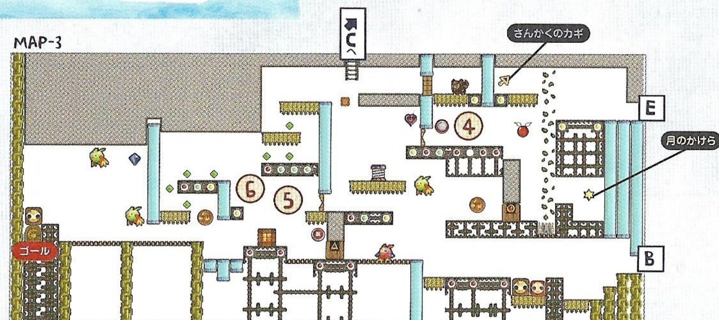
5 ハコで風をふせがないと月のかけらは取れない。下にあるハコを持っていって、一方通行の手前から右に向かってなげよう。



4 ハコの隣の岩を壊すには上のブッピィを誘導することになる。スイッチを押すとブッピィは自分で下までおりてくるんだ。

6 ゴール上の岩を壊すには、拡縮ブロックを大きくして④とは違うコースにブッピィを誘導する。落ちそうな場所では写真のようにすること。

MAP-3







アイテムデータ ×20 ×2 ×3 ×3 ×1 ×1 ×0 ×5

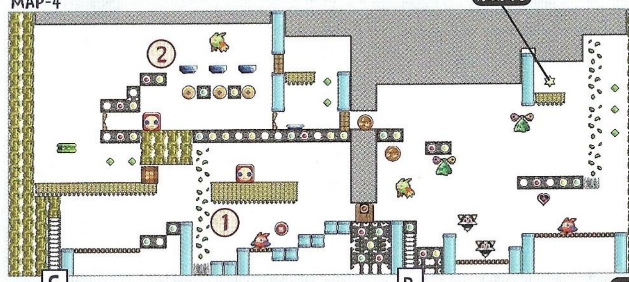


1 風に乗ってから右側のスイッチを押す。あとはハコで風をさえぎって2段ジャンプで上へいこう。

2 写真のようにハコをおいて中央の床に乗る。そこでムゥをつかまえて左の床に飛び、中央のスイッチの上で2段ジャンプ。ハコが左のスイッチを押しているあいだに右のスイッチをうてば3つのスイッチを同時にオンにできる。



MAP-4



MAP-1

まるのカギ

月のかけら

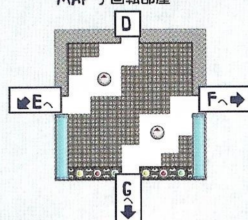
3

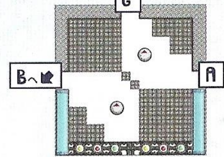
F

Aへ

スタート

MAP-5 回転部屋





MAP-2 回転部屋

3 写真のようにハコをおき、ムゥをつかまえて左の床に乗る。ムゥを左のスイッチになげたらすぐジャンプして右のスイッチをうつと、3つのスイッチが同時にオンになり、シャッターが開く。



EX-2





VISION EX-3 パズルビジョン

アイテムデータ ◆×0 ◆×0 ★×3 ♥×0 ×0 ×0 ×0 ×25

マップは1本道だけどかなりテクニックが必要

最後のエキストラビジョンはかなり難しいマップの連続だ。正確に連続2段ジャンプをキメたり、限られた時間内に行動しなければならないしかけがいっぱいなので、ここまでにマスターしたテクニックをフルに活用してさきに進もう。

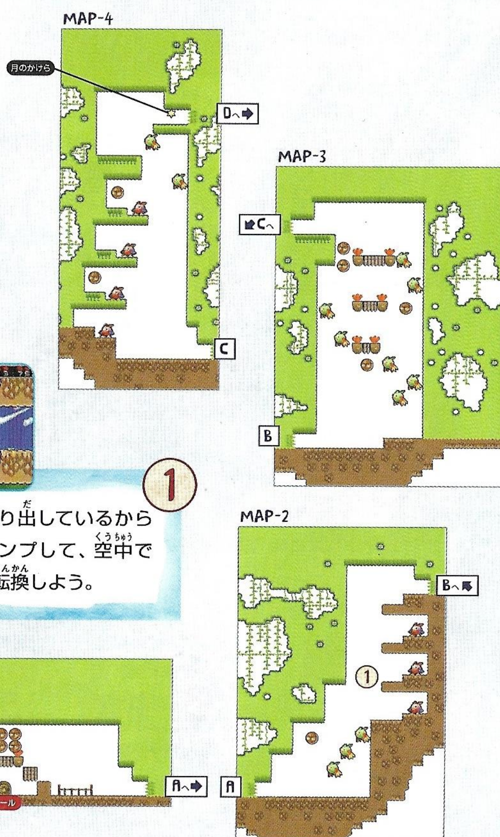
開発者最速タイム

02:59:05





① 上の足場がせり出しているから左向きにジャンプして、空中で右向きに方向転換しよう。

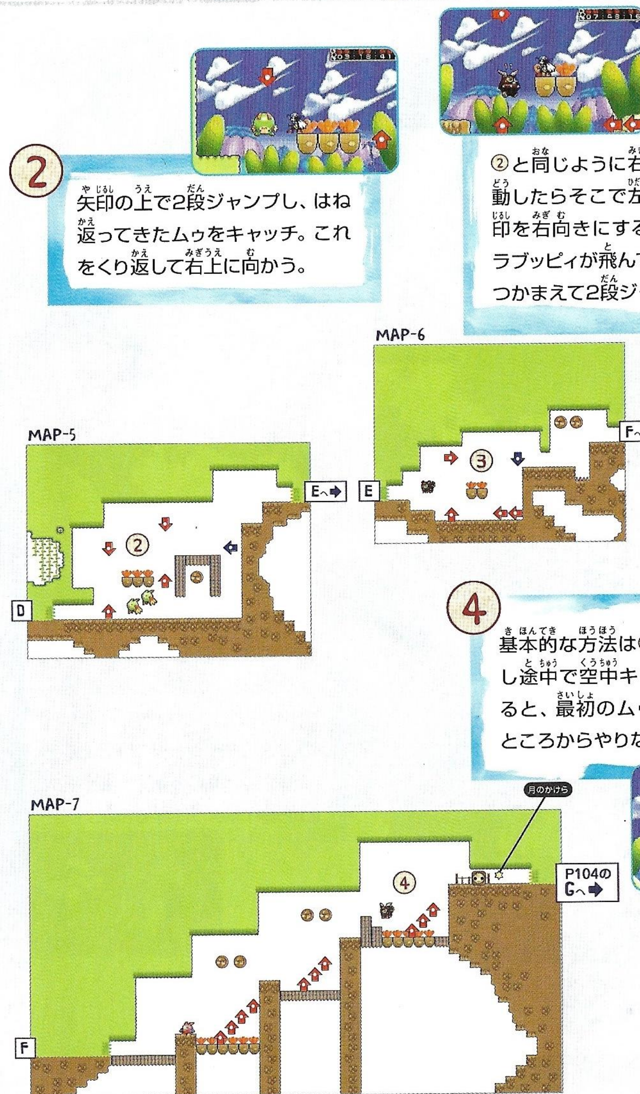




② 矢印の上で2段ジャンプし、はね返ってきたムゥをキャッチ。これをくり返して右上に向かう。

③ ②と同じように右上の足場に移動したらそこで左を向いて青矢印を右向きにする。右端までフラブッピィが飛んできたところをつかまえて2段ジャンプだ。

④ 基本的な方法は②と同じ。ただし途中で空中キャッチに失敗すると、最初のムゥをつかまえるところからやりなおしになるよ。



VISION EX-3

EX-3

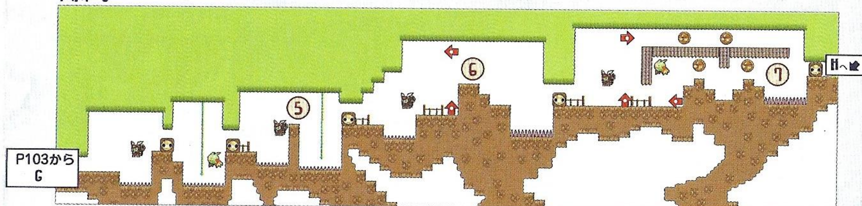


5
フラムゥを使ってせまい足場に飛び乗る。そこでフラブッピィをつかまえて岩になげよう。

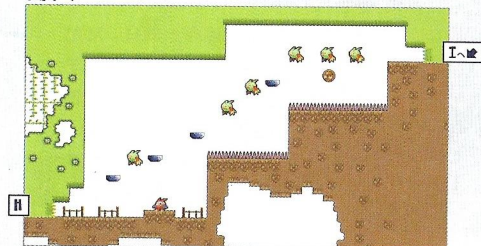


6
矢印の上で2段ジャンプしたら下の矢印ではねかえったフラブッピィをつかみ、右の岩になげる。

MAP-8



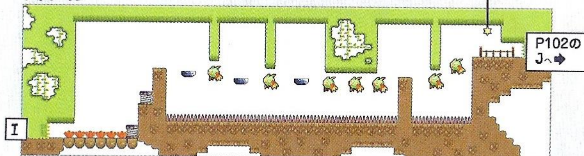
MAP-9



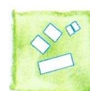
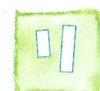
7
フラブッピィをつかまえたら、左向きの矢印の上で2段ジャンプ。フラブッピィは矢印にそって飛んでいくので、残りカウントが11のときに2段ジャンプすると、ちょうど右端の岩のまえで爆発してHが通れるようになるんだ。



MAP-10

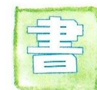


ダカラ キット……



☆じりあすのしよ☆

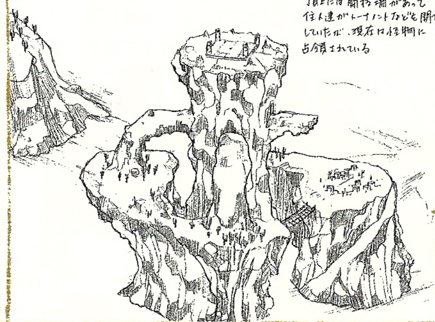


ユメヲ ミタラ オキラレル

夢のみなもと

夢の帝国はジリアスの想像によって作り出されていたらしい。ここでは設定資料をもとにして、その帝国をすみずみまで紹介していこう。

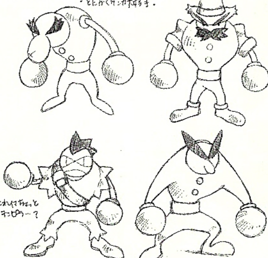
WORLD1 ケンカシティ ガザランド



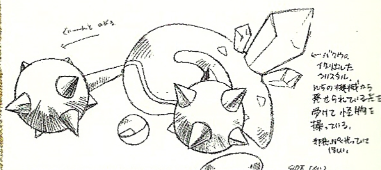
全景
荒涼とした大地に突然現われる町。
頂上には闘技場がある。開拓者が多く、
力が強いものがもっとも尊敬される。

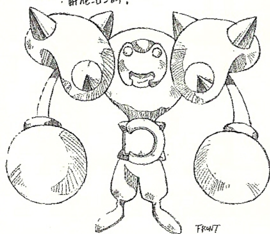
町並み
乾燥した大地のため草木が少なく、
木材が貴重なため土造りの家が多い。



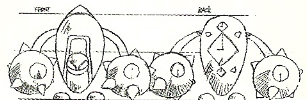


住人
荒くれ者が多いが基本的に人がいい。闘技場のトーナメントで優勝するために日々体を鍛えているんだ。





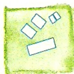
チップル
頑丈な体に純粋な心をあわせ持つ町のヒーロー。
格闘技の世界チャンピオンをめざしているよ。

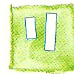


変身させられたチップル
クロノアと戦ったときの状態とは多少ちがい、
せなかにはクリスタルがある。




WORLD 2 オペラタウン プレアミル





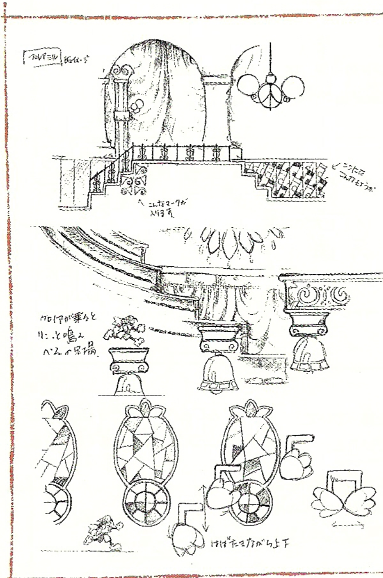








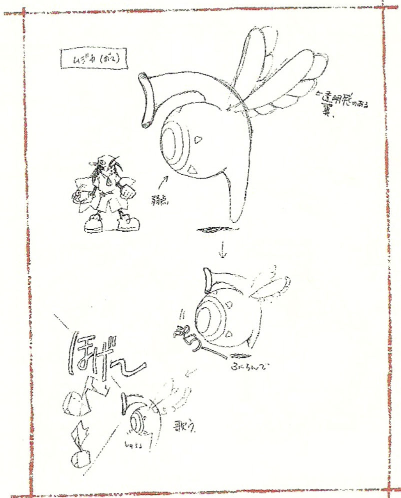
☆じりあすのしよ☆



オペラハウス内
ガラスの浮島に浮かぶ巨大なオペラハウス。
毎晩音楽会やオペラが上演されているよ。

住人
音楽を愛する気品のある住人。
耳が発達していて、音にはひじょうに敏感。



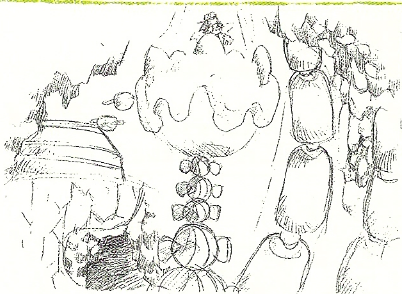


変身させられたムジカ
透き通った翼で羽ばたきながら、
拡声器のような口から騒音をまき散らすよ。

ムジカ
個性的な容姿には似合わず、
すんだ美しいソプラノを聴かせてくれるんだ。

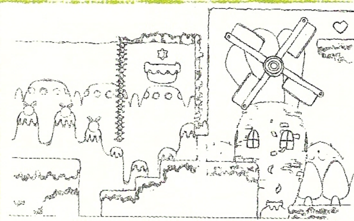


WORLD3 フードランド ジオブブ



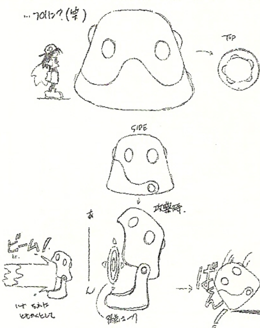
洞窟内部

フードランドの地下には、鍾乳洞のような広大な空間が広がっているんだ。



町並み

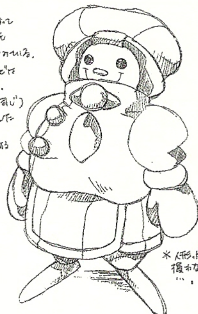
にんじんのような形をした建物が多いのが特徴で、風車も多く見られる。



変身させられたチーリン

岩石をもかみ砕く強力な口を持っていて、いつも地面の中に姿を隠しているよ。







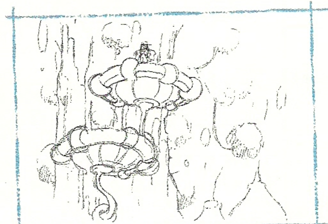
チーリン

世界一の料理人になってみんなにおいしいものを食べさせたいと願っているんだ。

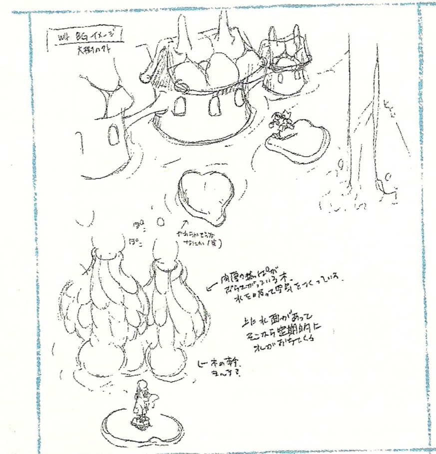
住人

まるまる太ったジオブブの住人。チーリンのおいしい料理をいつも食べている。

WORLD 4 大樹の里 サヌタール

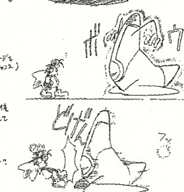


大樹の内部
大樹は水を浄化しながら吸い上げ、
噴水のように町へ水をふらせている。

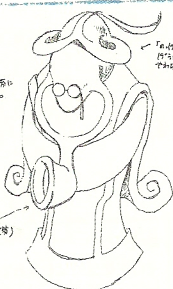


町並み
町は水路によってつながっている。
豊富な水によって植物の成長も早い。





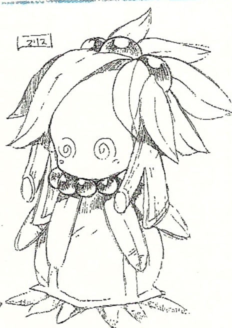
変身させられたメディム
水の町のボスだからか、
しずくのような形をしているよ。



メディム
大樹の頂上にある研究所で病気の
研究をしている。聴診器のような耳を持つ。

元気なマリス
残念ながらゲームには出てこないが、
これが病気がよくなったマリスの姿。





病におかされたマリス
VISION4のオープニングに出てくるマリスは、
じつはメディムの恋人らしいんだ。

ジリアスの書
☆じりあすのしよ☆

ジリアスの書

☆じりあすのしよ☆

WORLD 5 王都ル・エルジンバ

玉座

ジリアスとの戦いの舞台である玉座の間。教会の礼拝堂のようなつくりだね。

王都内部

いがいと科学が発達しているのか、機械仕掛けの町並みが広がっている。

皇帝ジリアス

一見すると孤独な独裁者に見えるが、ほんとうは慈悲深い皇帝なんだ。

マルジィ

抜け穴の場所を教えてくれる、マスクによって心が怪物になったという人物だ。

宰相バクウ

その正体は謎に包まれている。巨大な目玉のような水晶が手の上に浮いているよ。

ル・エルジンバ兵士

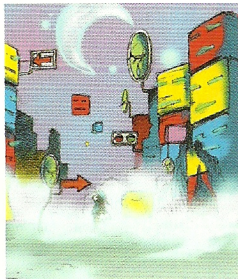
左上からミニマム、マキシマム、ノーマル。最初はバクウに操られていたが、最後には正気に戻ったんだ。

こぼれた夢

ジリアスの夢の力が弱かったのだろう。残念ながらゲームには登場できなかった町（ビジョン）やキャラクターもあるので、ここで紹介しておこう。

笑顔の消えた町&プレア

ニューヨークのオフィス街のイメージ。
プレアは人々を楽しませたいと願っている。

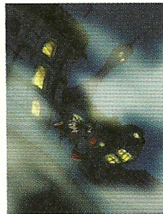




夜の町

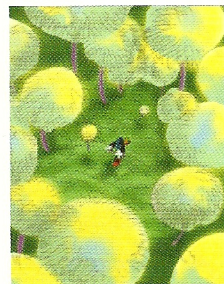
19世紀のイギリスのような町並み。
夜から朝にかけてきりに包まれる。





綿毛の丘

ふわふわした植物にかこまれた丘。
まさに夢みたいな風景が広がっている。





砂漠の遺跡

古代文明の遺跡で、砂に埋もれているため
風化をまぬがれていたらしい。

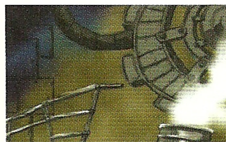




ブリキ工場

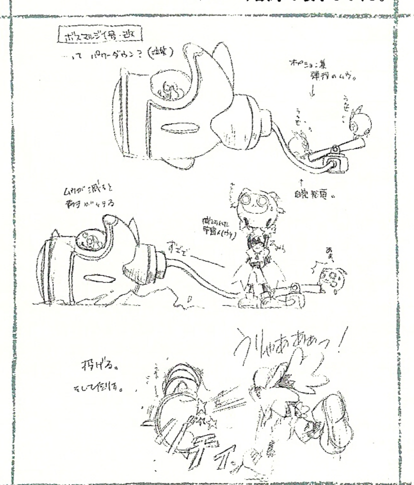
機械仕掛けの町。
工場の煙突からはいつも煙が立ちのぼっている。





登場しなかったボス

「マルジイ号・改」というマシンで、
ハンマーや鉄球で攻撃してくる。



風のクロノア ◆◆夢見る帝国◆◆
オフィシャルガイドブック

2001年8月24日　初版発行

★しっぴつ
わたなべ　ようぞう（ロンデマンド）

★へんしゅう
いしはら　てつや（ファミつうしょせきへんしゅうぶ）

★へんしゅうきょうりょく
あしはら　まさみ（ロンデマンド）
たけだ　あつき（ファミつうしょせきへんしゅうぶ）

★デザイン
しんや　ゆみこ（ファミつうしょせきへんしゅうぶ）

★デザインきょうりょく
いせ　まゆみ（アイダックデザイン）
かち　しょうた（アイダックデザイン）
こまつ　ともひろ（アイダックデザイン）
おざわ　げんたろう（アイダックデザイン）
こんどう　まさる（アイダックデザイン）



発行人	浜村弘一
編集人	野田稔
編集長	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
デスク	宮沢晶美
業務部	高橋敦子
印刷	図書印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話　03-5433-7850（営業局）
監修・協力	株式会社ナムコ

ISBN4-7577-0563-8
●1191325
Printed in JAPAN